

[IRROMPIBLES]

EL GAMER NO MUERE. RESPAWNEA.

AÑO 5 N° 24
ARG $ 26,90

WARHAMMER
THE END TIMES
VERMINTIDE

ISSN 1851-3387
9 771851 338000 00024

RESPAWN ediciones

EVOLVE | DYING LIGHT | DRAGON BALL | CARMAGEDDON | ZELDA 3DS | THE ORDER: 1886
ART GAMES & LUJÁN OULTON | METAL GEAR | GAMERGATE | GGJ 15 | NAMCO BANDAI



WWW.GX-GAMING.COM
GX GAMING
GxGamingArgentina















#BFG, el podcast de los quemados del fichín

Sebastián de Caro nos propuso crear un programita de videojuegos para su sección Cómo robar el podcast y al toque nos pusimos in position. ¡Con ustedes, Big Freaking Gamers!

En [IRROMPIBLES] siempre quisimos hacer un programa de radio, pero somos tan ancianos que nunca lo logramos. Esta vez, gracias a Chak Films, la productora que dirige Sebastián de Caro, nos trepamos a la peligrosa idea de hacer un podcast.

¿De qué hablamos? De senilidad gamer, novedades, industria argentina de desarrollo de fichines y técnicas ninja. ¡Además tenemos una aventura roleada que puede salir mal!

Todas las semanas estrenamos nivel nuevo. In Position! [i]

www.chakfilms.com/bfg

(Para escribirnos: bfg@chakfilms.com)

[BONUS]

¿COMENTARIOS?
Visitá **www.irrompibles.net** (¡LO RENOVAMOS!) y sumate a la comunidad más quemada del fichín en la Argentina. También estamos reestrenando el viejo y querido foro. ***In Position!***

SEGUINOS EN: /irrompibles @irrompibles




4 AÑOS

ESTABA CANSADO, después de ocho intensas horas en la oficina. Tenía ganas de corretear por las calles de Harran empujando zombies para dejarlos empalados, pero se me cerraban los ojos. El vino de la cena había hecho lo suyo y cuando estaba cacheteándome para espabilarme y escabullirme a mi reducto fichinístico, mi mujer me miró con cara de cocker y me dijo: "¿Te vas a jugar o vas a ver una peli conmigo?" Una sirena interna empezó a sonar y supe que la primera opción no era la acertada. Mientras un micro-yo interno maldecía y pateaba los mini-muebles en mi cerebro, yo decía: "Dale, veamos una".

A los 15 minutos ya estaba frita y yo me había enganchado con la puta película. En algún momento el vino me embocó un gancho a la mandíbula y me desperté babeándome la remera. Al carajo la película. Si retrocedía hasta donde me dormí, adiós fichín. Y la ciudad de Harran me necesitaba.

Me escabullí e hice dos horitas de Dying Light, hasta que caí dormido sobre el teclado y mi personaje corrió sin control hasta engancharse las bolas en un alambrado. Parecía un corredor en penitencia, con la cabeza en un rincón seguía corriendo hasta que fue devorado por una horda de zombies. Claramente no era la noche, ni para ver una película, ni para hacer un fichín. Cabizbajo por la doble derrota de la vida, me convertí en sereno nocturno de mi casa antes de ir a dormir. El sereno de los TOCs. Controlé todas las aberturas tres veces. Puerta del estudio: 1, 2, 3. Puerta de la terraza: 1, 2, 3. Ventana del patio: 1, 2, 3. Me convertí en un ninja para atravesar el piso de madera sin que hiciera ruido. Al menor crujido, este guerrero sería víctima del: "¡Siempre me despertás! ¡Mirá la hora que es! ¿Recién te acostás?" Logré hacer esto hasta la cocina y cambié el traje de ninja por el sereno de TOCs una vez más. Puerta del patio: 1, 2, 3. Heladera: 1, 2, 3. Gas de la cocina: 1, 2, 3. Hornallas: 1, 2, 3. Volví a ponerme el traje de ninja y crucé el living hasta llegar a la cama. Solo un ninja experimentado podía flotar sobre esas taimadas tablas. Al intentar deslizarme en la cama, descubrí con horror que mi mujer estaba dormida en diagonal (una treta muy sucia en la que aprovecha TODA la cama e intenta detectarme cuando me acuesto). Meses de práctica de jugar al Operación sirvieron de algo. Mientras me deslizaba con cuidado intentaba con mi pierna no tocar a mi mujer. La imaginé por un momento con la nariz roja prendida y haciendo chicharra por la boca y me reí. Me reí mucho. Hay momentos en los que uno sabe que no hay que reírse, pero es inevitable. Me reí y apreté los labios para que la risa fuera muda. Apreté tan fuerte que solté un pedo. Eso fue el fin, porque ya no pude contener la carcajada. Un ninja traicionado por un pedo... era demasiado. Mi mujer se despertó, balbuceó algo incomprensible y siguió durmiendo. ¡El ninja había logrado escapar pese a todo!

Cuando alguien me pregunta qué es un Irrompible, le contesto que es todo esto. Un Irrompible es un tipo que labura mucho, un marido buena onda, un ninja o un sereno nocturno con TOC, que al menos unas horas al día necesita salvar al mundo. Salvar al mundo en el fichín y materializar el héroe que ya es, pero que tal vez no puede poner en práctica en la vida real. Nosotros, nuestros lectores, todos somos Irrompibles. Cumplimos cuatro años y arrancamos el quinto. Feliz cumpleaños para todos, y si son de pedorrearse fácil, al menos no lo hagan cuando soplan las velitas. Los gases son inflamables. [i]

Sebastián Di Nardo | @mokirrompibles


FOTOS: Gastón Morales







Bandai Namco en Argentina

Otro gigante desembarca en nuestro país

Por Tomás García
@Zripwud

DENNY CHIU, Director de Comunicaciones de Bandai Namco (hasta hace poco, Namco Bandai), está sentado en una de las zonas más oscuras de tan sólo uno de los muchos grandes espacios que componen el Buenos Aires Grand Hotel, en Recoleta. Afuera, más de 35 grados hacen uno de los días insoportables del año. Adentro, está algo mejor, aire acondicionado de por medio. Aun así, Denny no se separa de su vaso de agua, tiene la frente un poco sudada y a pesar de su inquebrantable y cálida sonrisa, se lo ve agitado. La razón: no para de hablar con la prensa local.

"Hay mucho crecimiento en Latinoamérica. No solo económico, sino en demografía. La adopción de la tecnología está creciendo". Denny enumeraba así algunas de las razones principales del desembarco de Namco Bandai en el país. Esta llegada está lejos de ser un capricho o algo de moda, ya que el plan comenzó hace tres años. Primero llegaron a México, después pasaron a Brasil, donde construyeron una fábrica y de ahí comenzaron a ampliarse en forma de espiral hacia otros países de la región, llegando hace un mes a Chile y Argentina.

Como Electronic Arts y Konami en el pasado, Namco Bandai se sumó a la lista de distribuidoras de peso que llegan de forma oficial a nuestro país de la mano de un crecimiento regional que no para de aumentar en tamaño y velocidad. Los nipones se hicieron presentes en el Grand Hotel Buenos Aires para dejarnos jugar los títulos más importantes que llegarán este año, entre los que vale la pena mencionar F1 2015, Project Cars, Ride, Dragon Ball Xenoverse (review en pág. 36), Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4, J-Stars Victory VS + y Godzilla.

La construcción de esta fábrica no es un detalle menor, porque como explicó en la introducción, "será clave para fabricar de manera rápida con precios bajos, y que lleguen en la misma fecha en que se lancen en EE.UU".

Pero como aclaró Jason Enos (Director de Marketing para Latinoamérica) en privado, al final del día, el precio corre por cuenta del retailer, así que no hay garantías de que haya una verdadera diferencia.

Namco Bandai espera que ésta sea una relación fructífera por muchos años a venir. "Para nosotros es muy importante. Ser uno de los primeros en apoyar el territorio, seguir construyendo la relación, ver cómo es vivir en estos diferentes países, cómo los gamers compran sus juegos, nos va a ayudar a establecer una presencia sana en Latinoamérica". Y con semejantes intenciones, no pudimos evitar preguntar por la posibilidad de trabajar con desarrolladores latinos en el futuro: "Nunca se sabe, es lo bueno de la industria de los videojuegos. Cuando yo era chico, los mejores juegos venían de Japón y a medida que crecí, empezaron a aparecer desarrolladores europeos y norteamericanos. Ahora también empezamos a ver estudios latinoamericanos. Creo que siempre y cuando haya talento y excelentes productos, no hay reglas que digan que no podemos trabajar con un desarrollador latinoamericano. Así que queda esperar y ver".

Así fue como Namco Bandai llegó al país. Con ganas de aprender y crecer en nuestras fauces. Hecho que no hace otra cosa más que confirmar el crecimiento de la región y el interés de los grandes de la industria en nuestras necesidades y deseos. Desde acá, el futuro se ve hermoso, hagamos nuestra parte para mantenerlo así. [i]



NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4

El último de la serie Ninja Storm y el primero para la Nueva Generación de consolas. Este nuevo fichín cuenta la historia de todo el manga, de principio a fin. Sí, incluido el final y hasta habrá personajes de la última película, The Last. Hiroshi Matsuyama (CEO de CyberConnect2) destacó la creciente popularidad de las nuevas consolas como la razón principal para concentrar el desarrollo en estas dos máquinas y el hecho que quiere que la vida del juego sea lo más larga posible. Por lo cual también hicieron varias modificaciones al sistema de combate.



DARK SOULS II: SCHOLAR OF THE FIRST SIN

La versión definitiva de lo que ya se convirtió en un clásico. 60FPS a 1080p ya hubiera sido suficiente, pero a From Software se lo conoce por subir la apuesta siempre y esta versión de Dark Souls II no será la excepción. Scholar of the First Sin incluye todo el contenido del juego original, los DLC, nuevos NPC y posicionamiento de enemigos. Y aprovechando la ausencia de limitaciones en las nuevas consolas, los desarrolladores mejoraron la IA, haciéndola aún más despiadada. Chiu lo llamó el "Director's Cut" de Dark Souls II y explicó que correr de los enemigos ya no es una posibilidad, "te van a perseguir a lo largo de todo el nivel". Aterrador.



PROJECT CARS

"Podés ver la temperatura de las llantas, cuánta fuerza de aceleración y frenos, no hay duda, es una extensa experiencia de carrera" nos aclaró Chiu sobre el juego de Slightly Mad Studios. Trabajaron con pilotos de carrera reales para asegurarse que el control de los autos sea el adecuado y desarrollaron su propio motor (apropiadamente llamado Madness) para poder controlar y ajustar todos los elementos que componen una carrera. A eso se le suma la cantidad de licencias que consiguieron, no solo de autos, sino también de competencias y pistas. Como dijo Chiu, más que un juego, Project Cars apunta a ser una experiencia.



RIDE

El "Gran Turismo" de motos, según lo definió alguien en el evento y "el juego de motos para los que no tienen motos", según Chiu. Desarrollado por Milestone, una empresa con extensa experiencia en el género, Chiu se animó a compararlo con Moto GP en cuanto al tipo de juego. Un simulador hecho y derecho, con el nivel de desafío que los fans esperan. Y en cuanto a la comparación con el eterno juego de autos para PlayStation, tendrá un sistema de progresión muy similar, donde las victorias te llevarán a mejores competiciones y mejores motos. Para echarle un ojo.



J-STARS VICTORY VS+

Después de su salida en Japón, todo Occidente demandó que salga en este lado del mundo, y Namco escuchó el pedido. Este fichín promete juntar, por primera vez en la historia, a personajes de varios mangas de Jump como Dragon Ball, Naruto, Bleach, One Piece, JoJo's Bizarre Adventure, Medaka Box y Assassination Classroom, entre muchos otros, en una arena 4v4. Desarrollado por Spike Chunsoft, es el sueño de muchos fanáticos.



Global Game Jam 2015

Una humilde lista de creaciones nacionales destacadas

Por Santiago Figueroa
Morton

ESTA VEZ, VAMOS A HABLAR DE LOS JUEGOS. Porque a la Global Game Jam, si nos leen siempre, ya la conocen. Y si no, pueden leer nuestra crónica en el número 18. ¿No lo tienen? Shame on you. Bueno, se la contamos en pocas palabras: se trata de un evento internacional que reúne a los entusiastas del desarrollo de videojuegos con el fin de realizar en 48 horas uno inspirado en una premisa secreta.

Este año, tuvimos una nueva sede en Buenos Aires situada en las oficinas de PixOwl, incorporándose a las ya establecidas en la ciudad porteña, Rosario, La Plata y Córdoba. Con la premisa "What do we do now?" como musa, obras muy variadas se realizaron en todo el país y queremos contarles sobre las que más nos llamaron la atención.

Escape from the Tentaclonians

Una pareja es secuestrada por extraterrestres y debe luchar por escapar. Si es posible, ambos con vida. Lo peculiar de este juego es que cuenta con un desarrollo narrativo ramificado: el éxito o fracaso en sus minijuegos puede decidir el destino de cualquiera de los personajes. Realizado en la GGJ Buenos Aires. Más info acá:
globalgamejam.org/2015/games/escape-tentaclonians

Duality

Como su nombre lo indica, este juego se sustenta en la dualidad de dos personajes gemelos y el mundo en el que convergen. Lo que nos encontramos al abrirlo es un bello sidescroller a pantalla partida en forma horizontal, donde cada jugador debe, además de perpetuar su supervivencia, tomar la decisión de ayudar al otro enviándole vidas y escudos, o perjudicarlo robando su karma o enviándole monstruos. Realizado en la GGJ Buenos Aires. Más info:
globalgamejam.org/2015/games/duality

Soap Friendship

A menudo el humor requiere que nos corramos un poco de lo políticamente correcto. No pudimos evitar reírnos con esta propuesta ambientada en las duchas presidiarias donde, junto a tres jugadores más, se nos asigna a cada uno un convicto de curiosa apariencia y un botón del teclado. Debemos presionar repetidamente ese botón para refrenar el impulso de levantar el jabón del suelo. De lo contrario... Realizado en la GGJ Córdoba. Más info:
globalgamejam.org/2015/games/soap-frienship

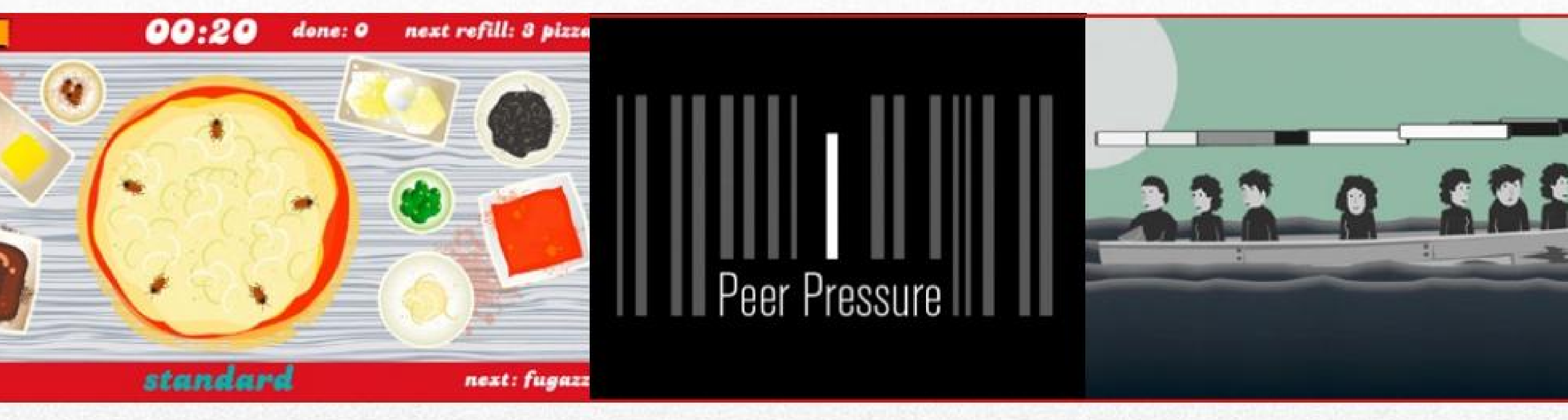
Triple Quest

Presentando una mecánica original y un divertido concepto, aquí tendremos que controlar no a uno ni dos, sino a ¡tres gnomos! que luego de que el caballero sea asesinado por el dragón, se atreverán a tomar su lugar para derrotarlo. Y cuando decimos tomar su lugar, nos referimos a, como haría un grupo de niños para intentar entrar a un bar, pararse uno encima del otro y colocarse su armadura. Como esto les impide ver por dónde van, será nuestra tarea indicar (con un clic del mouse) cuál de los tres debe saltar para evitar el peligro inminente. Realizado en la GGJ La Plata. Más info:
globalgamejam.org/2015/gamestriple-quest

Flashback

¿Qué pasa por la mente del héroe cuando es golpeado en un videojuego? En el caso del astronauta que protagoniza esta original propuesta, perdido en una perpetua deriva, cada vez que un asteroide lo azota tendrá un flashback de su vida, por lo que deberemos mantenerlo alerta. La suma de los momentos de su pasado que presenciamos nos ayuda a construir la historia personal de este héroe sin nombre. Realizado en la GGJ Rosario. Más info:
globalgamejam.org/2015/games/flashback-0





Peer Pressure

Con un mensaje claro y poderoso, sumado a una estética minimalista, este juego nos sitúa en el rol de una línea que forma parte de un código de barras. Una línea sin personalidad que no busca más que pertenecer al grupo de las otras líneas. ¿Pero podrá adaptarse a los cambios a su alrededor? Con las flechas de arriba y abajo tendremos que incrementar o reducir el tamaño de nuestra barra con un sólo objetivo: no destacar. Realizado en la GGJ Buenos Aires. Más info: globalgamejam.org/2015/games/peer-pressure

Pictures of a Lifeboat

¿Quién hubiera pensado que podríamos encarnar a un bote salvavidas en un juego? ¿Y quién iba a pensar que podríamos definir nuestra personalidad, permitiendo a los humanos subirse a nosotros o naufragar a su suerte? Mientras nos hundimos (inevitablemente) quienes nos abordan deben remover el agua de nuestro interior, y nosotros podremos no permitirles descansar e, incluso, penalizarlos con la cruel sentencia de abandonar nuestro regazo de madera. Realizado en la GGJ Rosario.

Más Info: bit.ly/1wi3Nfs

Ugo's

Con el equipo del autor de este informe realizamos un sencillo pero divertido juego en el que la labor será la de preparar las pizzas que los clientes pidan lo más rápido posible, pero ¿qué pasa cuando los ingredientes empiezan a escasear? Se las tendrán que arreglar con lo que encuentren en la cocina, y eso puede incluir pelos, pintura y cucarachas. Realizado en la GGJ Buenos Aires. Más info: globalgamejam.org/2015/games/ugos

Jamming

Ah, ¿qué clase de intelectualoides seríamos si no apreciáramos lo autorreferencial? Por algo le dimos más de un Oscar a Birdman, ¿no? Aquí en Jamming tendremos que gestionar a tres desarrolladores de videojuegos (programador, game designer y musicalizadora) en su paso por la Global Game Jam. Primero seleccionamos el género y luego, en cada turno, deberemos elegir si progresan en su desarrollo o pueden detenerse para darse una ducha y dormir en el piso. Pero ¡cuidado! Porque el reloj es tirano. Realizado en la GGJ Rosario. Más info: globalgamejam.org/2015/games/jamming

---

Para conocer más sobre los frutos del talento nacional, visiten www.globalgamejam.org y seleccionen Location - > Country -> Argentina. Estén atentos a nuestra web y redes sociales para saber cuándo se abre la inscripción a la edición 2016 de este imperdible evento. [i]



Ostrich Orchestra

¡AQUÍIIIIII, COOOOOOO...! Desde la doctísima Córdoba

ARIEL CONTRERAS-ESQUIVEL ES COMPOSITOR/PRODUCTOR Y JUNTO A MELISA STASIAK, diseñadora de sonido, hace más de dos años fundaron los Estudios Ostrich especializados en música y diseño sonoro para videojuegos. Se conocieron en la Global Game Jam 2013 y, ni lerdos ni perezosos, pusieron manos a la obra, con tal suerte que sus primeros clientes fueron algunos de los compinches de la jam.

Pasó poco tiempo, pero ya hicieron trabajos para la industria indie de Argentina, Suiza, India, Inglaterra y Estados Unidos: musicalizaron y sonorizaron juegos casuales para dispositivos móviles, de estrategia, runners, jumpers, plataformeros, habilidad, advergames, y tienen proyectos de juegos para PC. Ahora están en la etapa de dar un paso adelante con proyectos de mayor calibre. Así surge la idea de formar la Ostrich Orchestra, buscando cubrir la necesidad de contar con un cuerpo de músicos profesionales orientados a producciones musicales de videojuegos. Ya son 14 cuerdas (violines, violas, cellos, contrabajo) más Ariel a cargo de la dirección y producción, pero piensan en breve incorporar más instrumentos. Debutaron como orquesta en el Exivico de noviembre último (pueden ver la cobertura en nuestra web: **bit.ly/1EGy1tU**) realizado en un hermoso centro cultural de la capital cordobesa. Nos hubiera gustado un viajecito corto para conocerlos, y de paso caminar por esa ciudad encantadora, pero resolvimos la distancia y el tiempo a través de un ping pong de emails.

Los Ostrich tienen experiencia trabajando tanto para cine como para videojuegos; preguntamos entonces sobre la diferencia entre uno y otro a la hora de pensar la musicalización: "La diferencia más notable es la linealidad musical", nos cuenta Ariel. "En un film la música tiene un comienzo y un final establecido que no cambiará; en videojuegos es muy diferente, puede haber una construcción dinámica tanto de la música como del diseño sonoro. En un juego la música puede ser construida por capas y desarrollarse dependiendo de lo que vaya haciendo el jugador. Puede ir avanzando de diferentes maneras y hacia diferentes lugares en base al rumbo elegido, los ambientes y sonidos son dinámicos de acuerdo a las decisiones tomadas por el jugador. Esto permitió una nueva forma de escuchar música como nunca en la historia se había dado, y es una de las cosas que más me atrapan de los videojuegos". El poder de penetración de la música en videojuegos es potencialmente superior, y nos entusiasma al pensar que "en un videojuego es escuchada una, y otra, y otra, y otra, y otra vez... puede ser escuchada muchas más veces que en una película, ¡y esto se hace muy divertido!"

En cuanto a los desafíos que implican los variados tipos de juegos en el armado sonoro, dicen que todo depende de la mecánica y el concepto: "El concepto es lo más fuerte a la hora de encarar el trabajo; es muy importante tener claro qué se quiere lograr para tomar las mejores decisiones. Para nosotros es fundamental comprender al desarrollador, mantener con él una comunicación fluida, para traducir en sonido lo que está buscando. Por ejemplo, si el reto es resolver si la música loopea, hay que diseñar cómo loopea, dónde loopea, cómo generar interés y no saturar el oído". Como desafío, dicen también que habrá que tener en cuenta el presupuesto del que se dispone, ya que no son pocas las veces que para resolver lo mejor posible y con la mayor calidad un trabajo de recursos pecuniarios escasos, hay que poner la

creatividad a todo volumen para que no se convierta en un tema limitante.

Sabemos que el videojuego es una actividad joven en nuestra economía y que está en expansión, pero nos preguntamos si maduró lo suficiente como para que haya lugar a propuestas de sonido más elaboradas y que la música no sea dejada para lo último: "Nuestra industria en Argentina está creciendo de manera exponencial, esto permite que los desarrolladores tengan la posibilidad de contar con medios para sostener producciones más importantes a nivel sonido. Esto claramente hace crecer a empresas como Ostrich y a la vez permite destacar lo necesario que es pensar a la hora de diseñar un proyecto, lo que significa una producción sonora para un videojuego de nivel profesional. Es fundamental entender al sonido como un hacer profesional con la misma importancia que cualquier otra área involucrada en el desarrollo de un juego. Por suerte hay muchas personas que lo ven y apuestan a ello. Cada día hay más compositores, diseñadores sonoros, profesionalizándose dentro de esta industria, lo que agrega muchísimo valor."



Una orquesta para videojuegos

Melisa y Ariel estudiaron carreras de conservatorio: ella es profesora de saxo-



fón egresada del Conservatorio Provincial y técnica en comunicación audiovisual; él es tesista en Composición Musical de la UNC. Pero, ¿es fácil adaptarse a componer música para juegos? "Toda formación es importante para cualquier músico que quiera dedicarse a este rubro, la capacitación específica necesaria es conocer qué es un videojuego, cómo y quiénes los hacen y cómo se trabaja; cómo es el lenguaje sonoro que estos manejan; conocer cómo funciona esta industria y el negocio; conocer la historia de los videojuegos, y por supuesto… ¡jugar videojuegos!"

Son conscientes de que la actividad a la que dedican sus horas está en directa vinculación a cómo evoluciona la industria interna. "Si bien muchos también trabajamos para afuera como outsourcing, el crecimiento real lo vemos cuando crecemos a nivel local. Después de estar más de dos años en esto, me da orgullo ver que emergen compositores y diseñadores sonoros muy talentosos, que de verdad están buscando crecer y se involucran profundamente con la industria y la comunidad. Hay grandes posibilidades, pese a que algunas situaciones del país a veces dificulten las cosas, pero el valor humano es increíble." ¿Se vive de musicalizar juegos? "Todavía resulta difícil vivir sólo de esto, pero se están abriendo muchos caminos sobre todo con el trabajo de equipo, la conexión entre provincias. Que se esté moviendo el centro de Buenos Aires para convertirse en una red comunicada entre las provincias, según se ven las cosas desde mi ciudad, permite una proyección mucho más favorable para todo el país. Hoy son muy fuertes provincias como Mendoza, Santa Fe y Córdoba donde todo el tiempo vemos cómo diferentes grupos se organizan realizando eventos con muy buenos resultados, mostrando a la luz juegos con mucho potencial, y exponiendo la energía que existe en esto." Yeah! "El hecho de que en Córdoba tuve la posibilidad de fundar Ostrich Orchestra y que ahora tengamos una orquesta disponible para grabar producciones musicales para videojuegos es un orgullo y una clara muestra de que no tenemos nada que envidiar a la industria internacional. Esperamos seguir creciendo y llevar la orquesta adelante, y por qué no, también que se reproduzca en otros lugares del país gracias a la demanda real local e internacional."

¡Cuenten cómo es la movida en Córdoba!

En Córdoba estamos creciendo. Hace poco comenzamos a organizarnos de manera sostenida pudiendo ver resultados en común. El trabajo en conjunto con otras provincias nos ayuda a crecer. De a poco surgen pequeñas empresas dedicadas al desarrollo de videojuegos, o empresas que se dedicaban al desarrollo en otras áreas y que van reciclándose para este rubro. Las universidades están incorporando carreras especializadas y se organizan capacitaciones. Profesionales, estudiantes, instituciones, sector privado y gobierno comienzan a notar y entender qué es esto de la industria de videojuegos. Esto demuestra y permite ver el potencial de crecimiento. [i]

TEXTOS: Cecilia Barat | @La_Barat

OSTRICH ORCHESTRA: ostrichsound.com





Por Gastón Morales
@gaston1687

Persona 5: La Sensación del Este

¡A afilar esos Social Links!

CASI 20 AÑOS ATRÁS, un pequeño estudio japonés decidió cambiar una de sus franquicias y modificar una fórmula probada que venía usando desde hace tiempo. Ese estudio fue Atlus, y el fichín, Persona. Pero por aquellas épocas, la serie no era lo que conocemos hoy. Si bien algunas temáticas cambiaban, en especial el marco en el cual sucedía la trama, otras mantenían ese espíritu de la saga Megami Tensei que le dio vida.

Pasarían diez años hasta que Atlus decidiera probar algo completamente diferente, y con ello, revolucionar el mundo del videojuego nipón.

Persona 3 marcó un antes y un después, tanto para el estudio como para el público, quizás acostumbrados a juegos más tradicionales como Final Fantasy y Atelier Iris. Atlus logró mezclar la exploración y el combate táctico de la saga Shin Megami Tensei, con un sim social y el resultado se hizo notar de inmediato. Esto, sumado a lo bizarro de su concepto, al hacer que los estudiantes se disparen en la cabeza para invocar a sus Personas y así pelear, le dio acceso a un público más adulto.

Persona 4 cimentó el éxito de Atlus en Occidente, cambiando la fórmula una vez más. Mantuvieron el sim social y agregaron una historia de detectives, donde un remoto pueblo es asediado por extraños asesinatos, y nuestros protagonistas deben encontrar al culpable, oculto entre las sombras.

Lo que pasó después, pocas veces se ha visto en la industria. Persona 4 se volvió un éxito casi al instante entre gamers y fanáticos del animé. La historia y sus personajes se exportaron a otros formatos de entretenimiento, y llegaron incluso a tener dos animés, varias figuras y, hasta el día de la fecha, tres spin-offs sobre el mismo juego, dos musicales y un fichín de peleas, de la mano de Aksys.

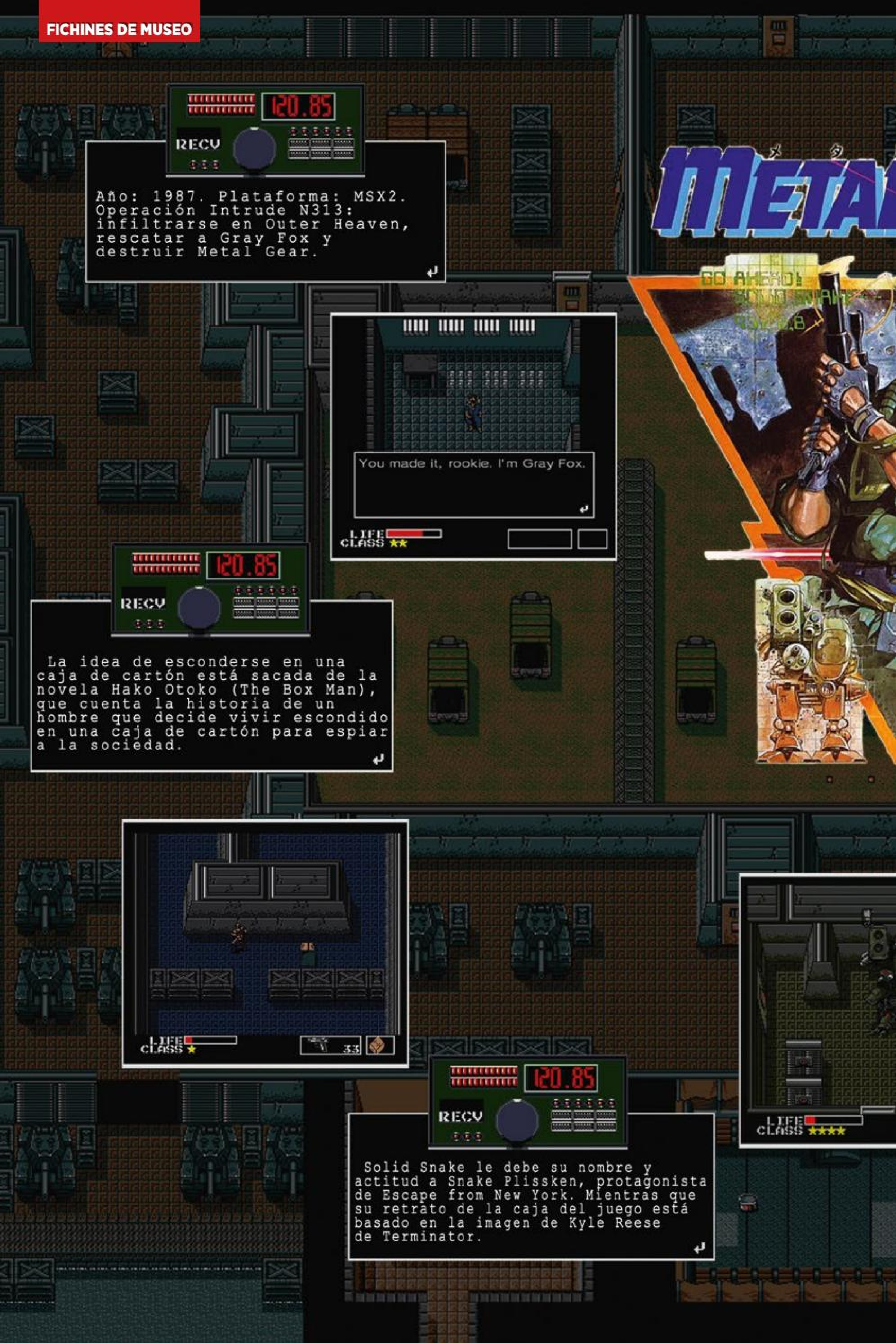
Con todo esto en mente, no sorprende la expectativa y ansiedad alrededor de Persona 5. Atlus ha estado capitalizando este efecto y la necesidad de los fanáticos de saber más. Después de todo, no ha habido un nuevo título desde 2008.

Esta nueva entrega viene con toda una campaña a cuentagotas por parte de Atlus –recientemente adquirida por SEGA–, con los primeros comentarios al respecto apareciendo casi cinco años atrás en 2010. Sin embargo, no fue sino hasta 2013 cuando, mediante un teaser de unas sillas encadenadas, se reveló lo que todos queríamos saber. Persona 5 era un hecho. Desde entonces el estudio se mantuvo casi en silencio, revelando algunos detalles, como el retorno de Shoji Meguro como compositor y Shigenori Shoejima en los diseños.

Persona 5 también quiere cambiar un poco el formato de la saga, con un enfoque similar a la parte social del juego, pero una vez más cambiando la dinámica de la trama. La misma ahora se sitúa en Tokyo, y seguirá la vida del protagonista a través de su vida escolar, un gato que habla y su estilo particular de divertirse todas las noches, asumiendo la personalidad de "Fantasma", un ladrón que ataca al caer el sol.

Atlus promete entregar Persona 5 este año y no cabe duda que será un éxito como lo fueron sus predecesores. [i]

SEGA | ATLUS | JRPG | PS3, PS4


120.85
RECV
Año: 1987. Plataforma: MSX2. Operación Intrude N313: infiltrarse en Outer Heaven, rescatar a Gray Fox y destruir Metal Gear.
METAL
You made it, rookie. I'm Gray Fox.
LIFE
CLASS
120.85
RECV
La idea de esconderse en una caja de cartón está sacada de la novela Hako Otoko (The Box Man), que cuenta la historia de un hombre que decide vivir escondido en una caja de cartón para espiar a la sociedad.
LIFE
CLASS
33
120.85
RECV
Solid Snake le debe su nombre y actitud a Snake Plissken, protagonista de Escape from New York. Mientras que su retrato de la caja del juego está basado en la imagen de Kyle Reese de Terminator.
LIFE
CLASS


GEAR
120.85
RECV
El esquema argumental de Metal Gear es infiltración - destrucción - escape. El concepto de "infiltración" y "destrucción" están inspirados en la película The Guns of Navarone, mientras que "escape" proviene de The Great Escape.
The leader of the fortress of Outer Heaven, Big Boss!
LIFE
CLASS
2930
120.85
RECV
Hay ocho card keys distintas en total, pero a diferencia de las tarjetas, las puertas del juego no estan numeradas. Esto fue implementado a propósito para simular la tensión de tener que elegir, mediante prueba y error, una llave dentro de un manojo para abrir la puerta antes de ser alcanzado por los enemigos.
EQUIPMENT SELECT
Cards
These cards open doors. Card numbers will differ, depending on the type of door.
LIFE
CLASS
120.85
RECV
Originalmente Metal Gear iba a ser un título de acción y combate clásico, pero la MSX2 no podía reproducir en pantalla más de cuatro balas y tres enemigos simultáneos, lo que llevó a Kojima a utilizar el sigilo como planteo general del juego.





Carmageddon: Reincarnation

El regreso de la vaca voladora

Por Fernando Coun
Shinjikum | @ferCoun

ENTRÉ CORRIENDO A SU HABITACIÓN. "¡Marcos, dale, despertate!", insistí en voz alta, sacudiéndolo un poco —bueno, bastante—. Giró su cabeza hacia mí, con los ojos todavía cerrados e hizo un brusco movimiento hacia adelante, como queriendo darme un topetazo y nada más. "Car-ma-ge-ddon", agregué en voz más baja, enfatizando cada sílaba. Se sentó en la cama como poseído, me agarró fuerte de la remera y, sin abrir los ojos, gritó: "¡Vamo' carajo!"

Génesis

1997, año inolvidable, cómo no. Nacía la mítica —de pie, por favor— XTREME PC —pueden sentarse—. Que además de dejar una huella imborrable en el periodismo fichinístico argento, forjó los lazos de amistad que me unen todavía hoy —tras 18 años— al inefable Marcos.

En aquel entonces deliraba volando por las pistas con Grand Prix II del gran —otra vez arriba, por favor— Geoff Crammond —quédense parados nomás— o me descargaba de una agotadora jornada laboral con el primer Quake de los Juancitos, Carmack y Romero —pueden tomar asiento—. Y sí, como se imaginarán, fue Marcos quien me presentó la fusión de ambos géneros: Carmageddon, donde manejaba para matar o ¿mataba para manejar?

Eran tiempos de cambios importantes, de controversias. La violencia explícita nos salpicaba con sus rayos catódicos ayudada por las nuevas aceleradoras gráficas 3dfx Voodoo que se adicionaban a las placas de video. Empezaba la censura. Al principio fueron zombies o aliens de sangre verde —clorofila—. Después, robots con aceite quemado de milanesas. Hasta que finalmente pude conseguir mi copia con verdadero tuco de mico.

"Mañana-venite-a-casa-y-traé-la-compu", era el mensaje de Marcos, todos los jueves por la tarde. Ya en el comedor de sus viejos, armaba mi PC, nos conectábamos y hacíamos un gran pastel de carne y chapa —que nada tenía que envidiarle al de papa que preparaba su vieja—.

Todavía recuerdo la ciudad, el campo, sus habitantes humanoides o vacunos. Los autos a la Mad Max con sus carrocerías y conductores ochentosos. Esas expresiones de regocijo ante un atropello artístico. Sus "I'm sorry", que repetíamos mecánicamente cada vez que alguien no se dignaba a esquivarnos. Incluso la frustración de quedarme sin tiempo. Ese segundo que se me escurría frente al paragolpes. Lo opuesto a Marcos, siempre imparable.

Así transitábamos las horas. Eufóricos, extáticos, hasta que el olor de las secreciones mezclado con los primeros rayos de sol que se colaban por la persiana, nos devolvía a la triste rutina de conductores y peatones responsables. Bueno, a mí me devolvía, porque a Marcos...

El año se fue atropellado, atropellando. En octubre del '98 descubrí un anticipo de Carmageddon 2: Carpocalypse Now, en el #12 de XPC. Al mes, Martín Varsano nos dejó en vilo con las novedades. Técnicas, más que nada, porque el gameplay seguía intacto. Las mejoras gráficas eran notables. Ahora nuestras víctimas estaban detalladas en completísimos modelos 3D —vistos hoy, no eran más que cubitos de sopa instantánea de carne—. La euforia resurgió en Marcos y el "Mañana-venite" volvió a su clásica frecuencia semanal.

Pasaron 2 años y ya estaba colaborando con "la extrim". Dan y compañía habían

STAINLESS GAMES | STAINLESS GAMES | CARNICERÍA VEHICULAR | WIN





dejado de ser un mito urbano para mí. Me cruzaba y charlaba con estos titanes todos los meses cuando iba a la editorial para retirar mi ejemplar y recibir la paga. En una de esas, Charlie, recién salido del hospital, me dijo, "Mensaje para tu amiguito: que se prepare, si es que existe". La provocación me tomó por sorpresa, ¿quién era él para dudar de mi amigo? "Andá al psicólogo", le contesté herido. Durgan, que pasaba por ahí, al escucharme abrió grande los ojos y sonrió maliciosamente. A la semana siguiente, en octubre de 2000, Varsano se despachaba con el review de Carmageddon 3: TDR 2000. A pesar de incluir un modo historia, pasó sin pena ni gloria. Este fue el fin de la cruenta saga. "¿Y para esta garompa me llamaste? Dejá, para mí ya está más muerto que el siglo diecinueve", me increpó Marcos. "Sí, tampoco me convence, pero el siglo que está por terminar es el veinte, bolú", respondí. "Por eso, el diecinueve está más muerto todavía, gil", me retrucó.

Reencarnación

No fueron exactamente tres días, sino tres lustros, lo que les llevó a Stainless Games resucitar al pelado de mirada diabólica — ¿Martín Varsano?—. Comenzaron calentando el ambiente con una exitosa campaña en Kickstarter allá por 2012. Más tarde, continuaron encendiendo corazones con el polémico acceso anticipado en Steam en una muy temprana versión de desarrollo que requería una central nuclear para moverla.

El día de los enamorados liberaron una gran actualización que nos permite disfrutar de 2 modos —career y multiplayer—, 24 vehículos con sus pilotos y 4 entornos —Snowy, Industrial, Dusty Trails National



Park y Bleak City—. También optimizaron el rendimiento —ahora con una central hidroeléctrica basta y sobra—.

"Fer, no lo puedo creer. El original, mejor que nunca. Ni en mis sueños más... ¡Tomá! ¡Tomá!". Lo que siguió es imposible de transcribir. Una serie de ruidos guturales. Palpitaciones. Gestos nerviosos. Había perdido a Marcos. Otra vez ese sentimiento de culpa. "Tendría que haberlo previsto", pensé en ese momento.

Entonces, me aferré el volante, apreté el acelerador y dirigí mi Caddy Fat Cat contra su Eagle R. Lo agarré de costado, levantándolo por el aire. Cayó al lago, fuera de la ruta. Lo vi regenerarse y acelerar bajo el agua. Saltó nuevamente al asfalto, dándome la espalda. Sacó el brazo izquierdo por la ventana. Cerró todos los dedos menos uno. El pulgar, que lo apuntó hacia abajo en señal de desafío. Aceleró. Puso el freno de mano y giró 180°. Ya de frente lo pisó a fondo, directo hacia mí, como queriendo darme un topetazo y nada más. [i]

COMPRA DE ACCESO ANTICIPADO

Al adquirir Carmageddon: Reincarnation en Steam, que aún se encuentra con acceso anticipado, te llevás Carmageddon Max Pack, Carmageddon 2: Carpocalypse Now y Carmageddon 3: TDR 2000.





ENTREVISTA: Cecilia Barat
@La_Barat | www.gamedesignla.com

LUJÁN (@LuOulton en Twitter) es gestora cultural focalizada en Arte y Nuevos Medios, y hoy es un referente local en cuanto a la divulgación del concepto de art games, tema al que está dedicando su tesis de maestría. Desde Objeto a, un espacio de Arte Multidisciplinario en el barrio de Palermo surgido en 2007 y devenido en productora cultural promueve la realización de eventos donde confluyan arte, ciencia y tecnología.

A partir de 2009 crea y coordina Game on! El Arte en Juego, exhibición focalizada en la relación arte-juego-tecnología, pionera en Argentina que ya tuvo 3 ediciones y trabaja para la cuarta, que fue presentada en Buenos Aires y en otras ciudades del país. Tiene en su haber participaciones importantes como TEDxRiodelaPlata, DevHrMx (México), Primer Congreso Women in Games (Colombia), próxima co-curaduría de Transitio 2015 en México.

Los videojuegos nacen del cruce de ciencia y tecnología, y en los 80 emerge como industria del entretenimiento con éxitos millonarios. Pero a su vez parecieran dar las respuestas que las vanguardias artísticas del siglo XX reclamaban: un arte totalizador que borrara los límites entre obra-espectador y los reconciliara en una experiencia vital. ¿Los videojuegos son la nueva vanguardia del arte?

Los videojuegos experimentales y artísticos –marco la diferencia porque se trata de distintas búsquedas– podrían inscribirse dentro de lo que se entiende por la vanguardia artística del siglo XXI. Una vanguardia que continúa la búsqueda iniciada ya en los albores del siglo XX valiéndose de herramientas contemporáneas. Encontramos aquí expresiones tan disímiles como el bio-arte, los experimentos cyborg y el arte generativo entre otros; enmarcados todos ellos por la fusión de arte, ciencia y tecnología, un trío que ya estaba presente en el momento más clásico de la historia del arte y en uno de sus íconos más tradicionales: Leonardo Da Vinci.

Los videojuegos artísticos y experimentales son una de las búsquedas que se dan en la confluencia de los campos de la tecnología y el arte, y que a mi entender constituyen vanguardia artística cuando su finalidad no está marcada por el mero entretenimiento, cuando trascienden esa barrera sin dejar de lado lo lúdico y en su hacer provocan los límites de la definición de videojuego, cuando ponen el foco en la experiencia estética, cuando su meta es conmover al jugador e involucrarlo en una vivencia emocional que no se encuentra en ninguna otra expresión artística.

Los videojuegos constituyen un dispositivo icónico de nuestra época, como lo fueron en su momento el cine y la fotografía. Al igual que ellos, comenzaron como



una fase de experimentación, en lugares aislados y en grupos reducidos, se convirtieron luego en cuestiones comerciales y pasaron entonces a una tercera instancia donde recuperaron sus raíces experimentales. Es aquí que aparece el videojuego como vanguardia artística, en las creaciones de pequeños estudios, de desarrolladores independientes y de artistas tecnológicos.

Son apuestas que salen del circuito mainstream y que poco a poco van ganando reconocimiento dentro de los circuitos artísticos y tecnológicos. Hoy en día pareciera que han cobrado gran relevancia y que ser un desarrollador indie o trabajar en la creación de art games es tendencia. Museos y galerías de diversos géneros comienzan a mirar en esa dirección, pero aún no está establecido el discurso, se buscan distintas justificaciones para organizar exhibiciones y crear colecciones. Poco a poco el videojuego va siendo validado dentro los circuitos institucionales más tradicionales, surgirán entonces nuevas búsquedas que transitarán caminos alternativos constituyendo la nueva vanguardia y así seguirá sumando capítulos la historia del videojuego.

¿Harías una distinción entre juegos artísticos y juegos comerciales?

Adhiero a distinguir entre juegos artísticos y comerciales. La forma más fácil de ilustrarlo es quizá compararlo con el cine donde hay dos circuitos claramente distinguidos; tenemos a Hollywood y los premios Oscar, por otra parte festivales como el de Berlín. Por un lado las películas taquilleras, con todos los clichés del star system, siguiendo la fórmula mágica que los lleva camino a la estatuilla o a ser la clásica película pochoclera. Por el otro el cine documental, independiente y experimental.

Lo mismo podría decirse que sucede en el campo de los videojuegos. Un sector privilegia las reglas del mundo del entretenimiento, trabaja muchas veces con sagas, apelando a un público masivo y dando lugar al estereotipo que se tiene de la industria. Por el otro, producciones a menor escala con una búsqueda que transita otros caminos. A veces damos con casos como el de Thatgamecompany (Flower, Journey) donde hay equipos cuantiosos trabajando tras un título y creando una obra para una empresa de renombre como Sony pero con un objetivo distintivo: crear videojuegos que despierten nuevas emociones. O títulos como The Last of Us o Spec Ops: The Line, que se permiten incluir personajes como Ellie o convocar a segundas lecturas, invitar a un juego que conlleve a la reflexión.

Esto no quita que en los videojuegos comerciales pueda apreciarse gran nivel de virtuosismo estético y que sea una puerta



de ingreso para que el público en general se acerque a la noción de videojuegos como arte, deslumbrados por la narrativa y las imágenes.

¿Artistas vs desarrolladores?

Cuando hablamos de videojuegos artísticos y experimentales aparecen dos figuras: los desarrolladores de videojuegos y los artistas tecnológicos que incursionan en el dispositivo. Hasta el momento las búsquedas, y por ende sus resultados, son totalmente distintos. Se repite lo que ocurrió en los inicios del arte tecnológico donde los primeros en experimentar fueron ingenieros y tecnólogos en busca de nuevas funcionalidades, y con el tiempo incursionaron los artistas poniendo el bagaje teórico y estético que les es propio.

En los videojuegos se dio el mismo camino. Primero llegaron los desarrolladores y poco a poco fueron acercándose los artistas. En general, las producciones de estos últimos son desestimadas por no constituir juegos tal y como la industria los define ya que su búsqueda transita otro camino y se acerca con una mirada crítica/teórica (por ejemplo el juego/obra Virtual Jihadi: wafaabilal.com) o bien trabaja con elementos del dispositivo videojuego para crear una nueva obra (gran cantidad de instalaciones interactivas recurren a Kinect), o rescata el carácter lúdico y tecnológico generando una nueva categoría (como los trabajos de Blast Theory: blasttheory.co.uk o Daily tous le jours: dailytouslesjours.com). Aparecen entonces nociones que buscan aprehender estas nuevas construcciones: teorías como la de Noah Wardrip Fruin del "Playable Media", título que me parece súper acertado, ya que se trata de aplicaciones/instalaciones tecnológicas jugables. Por otra parte, toma cada vez más fuerza dentro de los desarrolladores la generación de controles alternativos y videojuegos que se escapan de las definiciones de videojuego como un juego de video que necesita de una pantalla y un teclado o consola. Los límites vuelven a borrarse. Definitivamente no se trata de artistas vs desarrolladores sino de caminos paralelos orientados en una misma búsqueda.

¿Podemos hablar de un lenguaje clásico de los videojuegos al estilo del "modo de representación institucional" del cine? Y esto, ¿condiciona la búsqueda de nuevas posibilidades en el campo de los videojuegos?

Con sus casi seis décadas de historia los videojuegos están transitando lo que podríamos decir su adolescencia, una etapa donde definen su futuro y constituyen su personalidad. Existe ya un modo de hacer validado por este andar que responde primariamente a las reglas de la industria del entretenimiento, existen ya géneros claramente marcados y popes de la industria que marcan el camino. Muchas de es-



Luján sobre Arte y Videojuegos en TEDxRiodelaPlata
HTTP://YOUTU.BE/MARBCZCO1WG

tas reglas surgen de una combinación de campos como el del cine y la fotografía, otras le son propias en su carácter de medio interactivo e inmersivo.

El hecho de que haya un modo institucional ya establecido incentiva a la búsqueda de nuevas normas. Todavía estamos en esa instancia, se atisban nombres como el de Jonathan Blow, Jason Rohrer, Tale of Tales o a nivel latinoamericano Daniel Benmergui, Agustín Pérez Fernández, Alejandro Grill, por nombrar algunos. El tiempo dirá cuáles perduran y se convierten en los Eisenstein, los Orson Welles o los Truffaut logrando generar un nuevo lenguaje que sea representativo de la época y que siente precedente para sus sucesores.

Hace años venís trabajando desde el espacio "Objeto a" y en las expos de "Game on! El arte en juego". Desde la experiencia de mostrar videojuegos (un arte "popular") en circuitos de exhibición tradicionales de arte, ¿qué pasa con los públicos?

Objeto a como productora cultural se caracteriza por generar propuestas artísticas vivenciales donde el visitante no se limita a recorrer una muestra de arte sino que transita una experiencia. En esta apuesta monta exhibiciones tanto en circuitos tradicionales artísticos como por ejemplo el Centro Cultural San Martín, como en espacios alternativos como el Planetario, con el consiguiente cambio de público y encontrando que muchas veces son quienes no están acostumbrados al hecho artístico los que más se comprometen con la experiencia, los más ávidos de contar con un acompañamiento durante el recorrido y en conocer más sobre el contexto de producción.

Dentro del campo artístico existen distintos nichos, quienes no están en el rubro de lo tecnológico rara vez se acerquen a apuestas de dicho tenor. En ese sentido los videojuegos tienen un doble desafío por delante, romper con los prejuicios propios del dispositivo y llegar a quienes no tienen interés en las apuestas tecnológicas. Sin embargo tienen a favor el hecho de constituir en sí una experiencia que rompe con toda barrera posible: ser juego.

En particular en lo que hace a Game on! El arte en juego hemos transitado por ambos circuitos, encontrando que con el correr del tiempo cada vez más el campo artístico tecnológico demuestra interés por el videojuego y su relación con el arte. La resistencia la hemos encontrado a veces con los desarrolladores quienes miraban con prejuicio al circuito institucional temiendo quizá ser reducidos a un objeto expositivo y desconfiando del esnobismo que suele asociarse muchas veces al circuito artístico. De los dos lados hay barreras por cruzar, pero poco a poco se va dando la confluencia.

Algo que caracteriza al público de este tipo de exhibiciones es la edad. Es cierto

que la mayoría es joven; también sucede que se acercan las familias llevando a los niños a jugar, y al recorrer la exhibición se dan cuenta que hay mucho más de fondo y termina cada integrante de la familia con un juego favorito. Es notable como gran parte del público adulto que va buscando exposiciones tradicionales, se sorprenden ante una propuesta como Game on! El arte en juego y quedan cautivados, especialmente con obras como Dys4ia o Septiembre 12 con fuerte carga social o función testimonial.

¿Qué importancia asignás a la reflexión teórica sobre los videojuegos, desde el punto de vista de la teoría del arte, historia del arte y la estética como rama filosófica?

La reflexión teórica sobre los videojuegos es de suma importancia, no sólo pensándolo desde lo artístico sino como producción misma de la industria cultural que da cuenta de un momento histórico a ser analizado desde variables sociales, culturales y por supuesto estéticas.

Pensando exclusivamente en el campo artístico se puede entender a los videojuegos como inscriptos en una historia de la imagen visual en movimiento, de la narrativa y también de las artes performáticas. Hay distintos ángulos desde los cuales se puede realizar un acercamiento a una reflexión teórica que servirá para desmenuzar el dispositivo, para encontrarle nuevas funcionalidades y para entenderlo en su presente y posibles futuros.

La gran mayoría de las voces que se alzan en este sentido provienen de Estados Unidos, lo cual no es casual ya que gran porcentaje de la historia del videojuego encuentra hogar en dicha región. Todavía hay pocos espacios de reflexión en lengua castellana, pero los que hay vale la pena tenerlos en cuenta; un ineludible es por supuesto Gonzalo Frasca y a nivel local por ejemplo Facundo Mounes acaba de publicar, gracias a una exitosa campaña de crowdfunding, una compilación de sus escritos bajo el título "Te juego la vida" (tetabester.com).

Los videojuegos tienen más de medio siglo de existencia, y la educación los está incorporando a su oferta de formación técnica y tecnológica (ingenierías, desarrollo, arte digital, etc.) ¿Pero qué pasa en el ámbito académico humanístico? ¿Tomaron nota de que existen los videojuegos como objeto de estudio, de reflexión?

Cierto es que si bien los videojuegos han validado su incorporación en las carreras de formación técnica les queda aún un trecho a recorrer en la rama humanística. Sin embargo comienzan a aparecer tímidamente dentro de las carreras de arte tecnológico y se ven acercamientos desde campos como la comunicación y la educación. Sería interesante que carreras de formación artística comiencen a tenerlos en cuenta, a asignarles un espacio reflexivo, pero por el momento dichos acercamientos pertenecen a iniciativas de los estudiantes más que de los docentes.

Ahora bien existen ya seminarios y especializaciones en este sentido en universidades en Estados Unidos y Europa, acercamientos al dispositivo desde lo teórico y filosófico. Muchos de estos cursos pueden ser tomados hoy independientemente de nuestra locación geográfica gracias a opciones como Coursera.

¿Cuál es la situación de las mujeres y los videojuegos? En los ámbitos de la producción; del imaginario (los estereotipos femeninos que proyecta); y del consumo. Si bien lo femenino no puede tratarse como un bloque compacto, ¿qué aportes generales tenemos para ofrecer, qué críticas podemos formular y qué necesidades habríamos de cubrir?

A partir de la movida de One Reason Why la cuestión de género en los videojuegos cobró plano central y con el reciente GamerGate se convirtió casi un tema obligado cada vez que se habla de la industria. En el escenario local no nos enfrentamos a una situación donde se pueda hablar de discriminación y acoso hacia las mujeres como algo característico de los videojuegos, menos aún está instalado el debate sobre el tercer género. Si bien es cierto que hay preponderancia de hombres, tiene más relación con una cuestión cultural, propia de los sectores relacionados con la tecnología e ingeniería, que con algo pertinente a los videojuegos. Es un estereotipo con el hay que romper, pero es algo que se va dando progresivamente; las mujeres vamos ganando terreno, en general acercándonos desde lugares colaterales y cobrando visibilidad sigilosamente.

Cabe destacar que a la hora de pensar en referentes internacionales hay varias figuras femeninas que entran en el ranking: Mary Flanagan, Brenda Brathwaite, Jane McGonigal, Leigh Alexander, por nombrar sólo algunas. En respuesta a esta creciente presencia de las mujeres dentro de la

industria y a su consecuente accionar es que vemos aparecer nuevos formatos de personajes femeninos en los juegos, caracteres que se corren de la "damisela en peligro" y de la exuberante guerrera muy poco adecuadamente vestida para el combate. Y son personajes que no sólo surgen en producciones independientes, sino que son protagonistas de grandes títulos como ha sido el caso de The Last of Us, que podremos criticarle más de un cliché, pero hay que valorar la aparición de Ellie.

Queda un trecho por delante, donde se siga trabajando con personajes femeninos y alternativos, pienso en personajes con capacidades diferentes, en el tercer género, en las distintas minorías. Personajes no tradicionales que ocupen lugares protagónicos añadiendo riqueza de contenido y experiencia. También queda por delante convalidar que ser mujer no implica teñir todo de rosado, que podemos disfrutar de un shooter y alternarlo con una comedia romántica de esas cuyo final se predice desde el título mismo.

Ser mujer hoy en día es recibirse de malabarista, es ser sensible y sensata, profesional y Susanita, madre y amante. Es luchar con una dualidad constante en búsqueda de la perfecta armonía que sólo podremos encontrar de a ratitos. Eso es lo que tenemos para aportar, esa multifacética visión del mundo que nos rodea.

¿Cómo ves la escena latinoamericana respecto de los juegos?

Desde los inicios de Game on! El arte en juego hasta ahora, hubo un incremento en el interés por los videojuegos en el campo artístico, las universidades comenzaron a considerarlos integrándolos en su currícula, los artistas por su parte, no sólo trabajan con dispositivos provenientes de la industria (como la cámara Kinect, o los controles PS Move) generando instalaciones lúdicas interactivas, sino que también se animan a crear videojuegos y arcades.

Por su parte el sector de los videojuegos vio un aumento en desarrolladores independientes que se comprometen cada vez más con la escena local. Hablando a nivel latinoamericano se está generando una suerte de conciencia de identidad latinoamericana donde los distintos actores tienden redes para generar alianzas que crucen las fronteras.

En particular con Game on! El arte en juego nos sumamos el año pasado a la creación del Primer Encuentro Latinoamericano durante GDC (la reconocida exposición internacional de videojuegos que convoca a miles de participantes año tras año). Este marzo se repitió la experiencia, con incremento de convocatoria y nuevos aliados, afianzando lo que pretende ser una tradición en los distintos eventos de videojuegos que se realicen a nivel internacional, la unión latinoamericana y dando cuenta del estado de la industria,

¿Qué juegos te apasionaron? ¡Queremos nombres!

Con los juegos soy como con los libros y películas, altamente ecléctica y totalmente dependiente del momento que transito. Si tengo que elegir mis favoritos diría cinco que me marcaron en distintos momentos: Phantasmagoria, jugándolo con mis primos bajo supervisión de mi padre, muy asustados y cautivados.

Out Run, mi favorito de Sacoa un verano en Mar de Plata, día tras día hasta que llegué al final. Nunca más lo volví a jugar. To The Moon, en el borde de la historia interactiva, lo terminé en lágrimas. Journey, fascinada por la estética y sumamente involucrada con mis compañeros de ruta. Uncharted 2, lo liquidé en un par de días durante una tremenda gripe, la fórmula ideal para despejar la mente. [i]

PARA VISITAR:
www.gameonxp.com
www.objeto-a.com.ar
www.bienalkosice.com





ECOS DE CHILLIDOS RESUENAN BAJO LAS ALCANTARILLAS de las ciudades del Imperio Sigmar. El Emperador, distraído por otros peligros, ignora las advertencias. Su primer y último error. Manadas de ratas antropomórficas, solo mencionadas en historias para niños, emergen de lo más profundo para invadir la ciudad de Ubersreik. Ante semejante amenaza, solo cinco héroes podrán dar pelea. Pero si los cinco mueren, Ubersreik caerá con ellos.

Carlos Pollastri | Macko

PUBLICA: GAMES WORKSHOP
DESARROLLA: FATSHARK GAMES
FIRST PERSON SHOOTER
WINDOWS, PLAYSTATION 4, XBOX ONE


WARHAMMER
THE END TIMES
VERMINTIDE

A VECES PASA QUE UNO ESTÁ CON LOS CALZONES EN LA CABEZA, una refrescante bebida al lado y el gamepad en la mano, disfrutando de la buena vida y los buenos juegos. Lo que no pasa seguido es que uno esté en esa posición y un ratón se acerque con un sobre en la boca. Primero pensé que podía ser mi carta para Hogwarts, pero no sólo ya estoy pasado de edad (a menos que el Ministerio haya invertido en una escuela nocturna para adultos en Hogwarts, y si encima está Hermione no me quejo) sino que debería ser un búho, ¿no?



A VECES PASA QUE UNO ESTÁ CON LOS CALZONES EN LA CABEZA, una refrescante bebida al lado y el gamepad en la mano, disfrutando de la buena vida y los buenos juegos. Lo que no pasa seguido es que uno esté en esa posición y un ratón se acerque con un sobre en la boca. Primero pensé que podía ser mi carta para Hogwarts, pero no sólo ya estoy pasado de edad (a menos que el Ministerio haya invertido en una escuela nocturna para adultos en Hogwarts, y si encima está Hermione no me quejo) sino que debería ser un búho, ¿no?

Volviendo a nuestro amigo el roedor, al que llamaremos Bigotes, dejó un sobre con instrucciones poco claras y un billete de avión directo a Estocolmo. En letras temblorosas se leía "URGENTE: Ubersreik te necesita". No era mi primer viaje a esa ciudad, en épocas de cuando trabajaba en el Departamento de Inteligencia, había ido a visitar a la buena gente de DICE. Pero eso había quedado atrás y en mis planes solo existía llevar una vida tranquila, algo que parece imposible.

Con la intención de resolver el asunto de forma rápida, salí a la calle, tomé un taxi y me dirigí al aeropuerto, solo para enterarme que el pasaje era para dos semanas después. ¡Tan urgente no era, maldito Bigotes!

FAST FORWARD: DOS SEMANAS

Bajé del avión en Estocolmo y fui recibido por un frío que le congelaría las tripas al más feroz de los Balrogs (que por cierto estaba de visita a la familia y es más petiso de lo que parece). Pero el frío no había venido solo, Christopher estaba ahí para llevarme a mi destino: las oficinas de Fatshark, un amplio complejo junto a la base central de Rovio. Entre esas paredes se encontraba lo que sólo podría definirse como un paraíso para fanáticos de Warhammer –que dicho sea de paso, estaban todos metidos ahí dentro–.

Instantes después de ingresar al recinto me encontré con Cecilia, quien me dio el gusto de pasearme por los pasillos de aquel estudio de Primer Mundo. Esquivando infinidad de maquetas y figuras de la más grande propiedad de Games Workshop, fuimos pasando por los distintos sectores: diseño, programación, arte, sonido y QA (Quality Assurance). Por supuesto, interrumpí a los chicos de QA y les recordé que su tarea es la más importante.

Entre muñecos y DEV Kits encontramos también una pizarra, donde cada uno de los empleados de Fatshark estaba asignado a un proyecto o tarea con una fotito y su nombre. Aquel organigrama es, según ellos, una de las herramientas principales del estudio.

Luego del pequeño tour nos dirigimos a la sala de reuniones. Allí nos esperaban Martin Wahlund, CEO de Fatshark, Victor Magnuson, game designer del proyecto, y el productor Liam O'Neill.

FAST BACKWARD: SIETE AÑOS

El año era 2008. El lugar, Estocolmo. Martin Wahlund, Richard Blomberg, Joakim Wahlstrom y Johan Jonker estaban sen-

¡HOLA, EXTRAÑO!, DESCANSA EN LA POSADA

El HUB en el que gira el entorno Warhammer: End Times – Vermintide tiene la forma de una posada, donde cada uno de los jugadores en la partida tiene su propia habitación. Este HUB también funciona como menú principal (Victor lo define como "una versión avanzada de un lobby"), que en vez de ser nuestro típico menú con opciones, es una taberna donde podemos movernos con nuestro personaje, tener un cuarto propio donde colgar trofeos, pasear y leer sobre Warhammer, y encontrarnos con nuestros miembros del party. Una vez listos, nos acercamos a una mesa enorme con un mapa y elegimos un nivel para jugar.

La historia es presentada de forma activa, sin cutscenes. La taberna sirve como un HUB y unión para la narrativa. A través del sistema de diálogo dinámico podemos hablar con el dueño y aprender sobre la historia de la ciudad y sus diferentes sectores. Gran parte de la narrativa se da entre los mismos personajes, el escenario y los enemigos. Estos son inteligentes, por lo que los veremos hablando con los personajes o entre ellos mismos y si prestamos atención podemos aprender un poco más sobre lo que está ocurriendo.



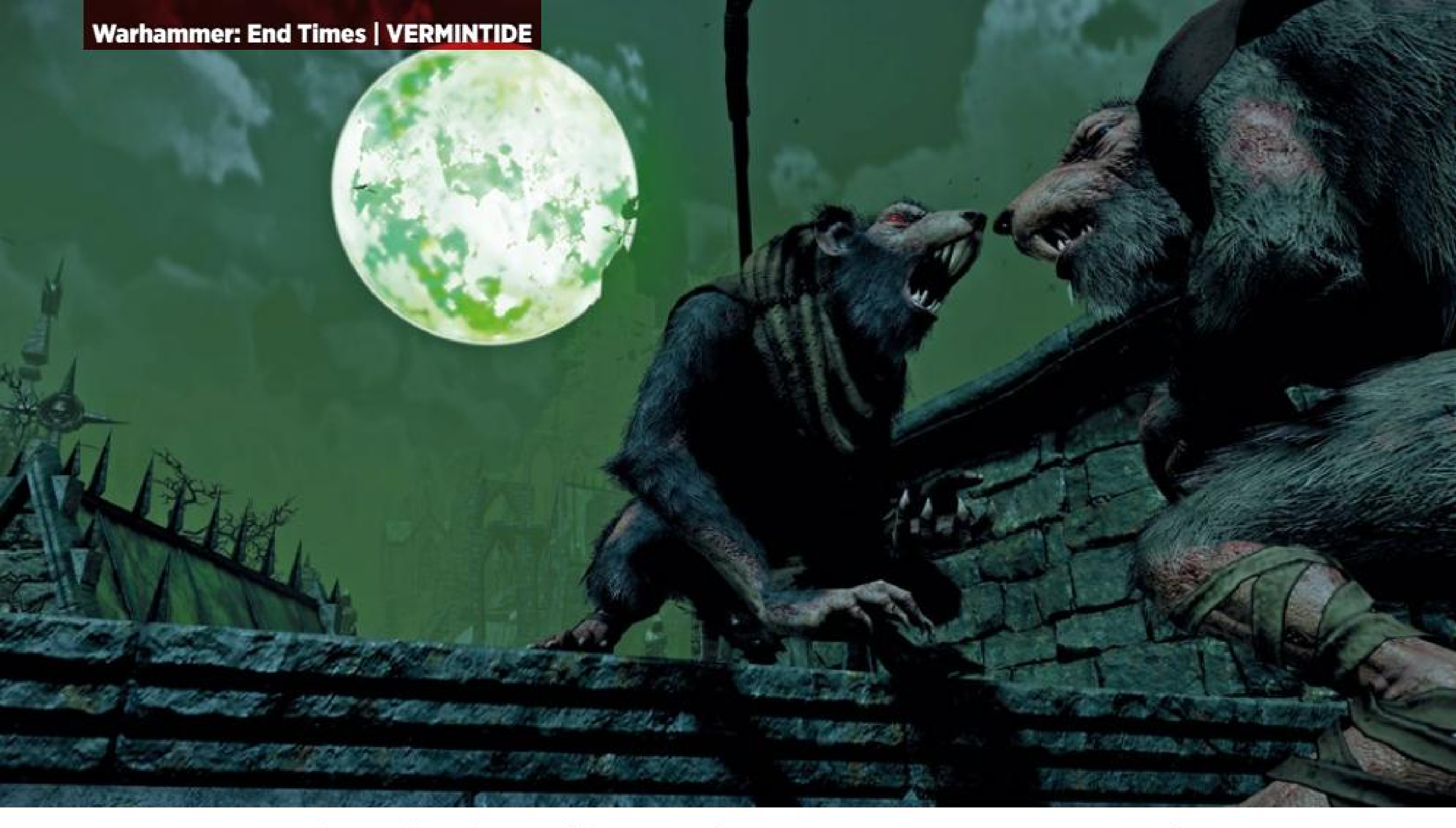




¡RATAS, SON TODAS RATAS!

Los Skaven son una raza de hombres-rata que la mayoría de viejomundanos confunden con otra clase más de Hombres Bestia. Sin embargo, son una especie aparte, cuya sociedad, paranoica e infestada por la locura -y una pizca de genialidad- está infiltrada bajo las más grandes ciudades del Viejo Mundo.
En el juego son el mayor enemigo que vamos a encontrar y en enormes cantidades. Salen de lugares al azar; por más que volvamos a jugar el mismo mapa dos veces, no vamos a encontrarlos en el mismo sitio y siempre nos sorprenden, ya que salen de donde menos se espera. Tienen acceso a áreas que nosotros no, así se esconden y preparan para atacar por algún flanco.
Para dar algunos ejemplos, salen de las alcantarillas, de los techos, de las escaleras, de todos lados. Magnuson detalla el proceso lógico detrás de su diseño: "Cuando mirás a los Skaven, notás la forma en que corren, que son más rápidos que los humanos, son realmente ágiles… porque son ratas. Y esa es una de las cosas que queríamos hacer dentro del juego, por eso los hacemos salir de lugares que son muy pequeños para un ser humano. Son muy silenciosos, son casi ratas ninja…"
Por supuesto, veremos varias clases de Skavens, la principal es la carne de cañón. De ellos veremos miles en hordas asesinas y hambrientas de carne humana, y será clave evitar que nos rodeen porque de otra forma estaremos fritos.
Por otro lado tenemos a los Stormvermin. Son como los Skavens normales pero afilados hasta los dientes. Cuando están cerca de la zona escuchamos unos ruidos que indican de su presencia y a menos que queramos morir, o seamos muy habilidosos, la mejor opción es salir de raje.
También tenemos a los Rattlinguns, cuyo nombre es bastante explicativo y están dispuestas a volvernos un colador. La estrategia, según nos explicaba Liam, es entregar a uno de tus compañeros como carnada mientras el resto del equipo los flanquea. (!)
El Packmaster, por su parte, acompaña a los Skavens normales y agarra al jugador con una especie de bastón que lo deja inhabilitado hasta que lo suelte o sea rescatado por su equipo.
Cuando les preguntamos tanto a Liam como Victor -productor y director respectivamente- cuál era su aspecto favorito del juego, ambos coincidieron en los Skavens. Liam nos contó que le encanta el sistema de loot y el hecho que estas criaturas se vean diferentes. A veces saca screens y se pone a ver cada rata de forma individual, porque son distintas. Tienen un sistema que las genera de forma aleatoria. Es un detalle pequeño, pero le encanta.
Victor, en cambio, se ríe y mientras responde que semana a semana cambia su aspecto favorito, si tuviera que elegir uno, es el sistema de spawneo y tener a las ratas saliendo de prácticamente todos lados. "Podés estar caminando en una calle vacía y de repente estás enfrentado contra 50 ratas. Da miedo."





tados en las mismas oficinas que alguna vez le pertenecieron a GRIN, en medio del desarrollo de Lead and Gold: Gangs of the Wild West, su primer juego propio. Las cosas no estaban saliendo como habían imaginado un año antes, cuando fundaron la empresa. El plan original era lanzar cuatro o cinco juegos descargables, pero pronto se dieron cuenta que los costos para desarrollar en Xbox 360 y PlayStation 3 eran muy altos y no había mucha diferencia entre hacer uno complejo o cuatro simples. Así que pronto cambiaron su estrategia y se dedicaron a trabajar en juegos descargables más complejos, el primero de ellos Lead and Gold.

Cuando los monitores se apagaban y finalmente podían descansar, Martin y el resto de sus compañeros no volvían a casa, se quedaban en la oficina manteniendo una vieja tradición, jugar Warhammer. Una de las razones por las que se fundó Fatshark fue para algún día desarrollar un juego basado en esta licencia. Por supuesto, todavía estaban muy lejos. Aún si pudieran conseguir la licencia de Games Workshop –un reto en sí mismo–, eran un equipo muy pequeño, con poca experiencia y sin el dinero para hacer semejante desarrollo y mantener una de sus prioridades, ser creadores y distribuidores de sus propios juegos.

FAST FORWARD: SIETE AÑOS

Ya en la sala de reuniones, saludé a mis interlocutores y pasamos a hablar del juego en cuestión. Conociendo el pedigree de Fatshark, que construyó su reputación haciendo juegos de acción competitivos en tercera persona, sorprende un poco que Warhammer: End Times – Vermintide sea un FPS cooperativo. Su game director, Victor Magnuson, nos explicó: "Al ser cooperativo podemos controlar la dificultad de forma diferente. En un juego multijugador, todo depende de cuán buenos son tus oponentes, acá podemos ajustar cada elemento y darle al jugador distintos desafíos. Así que definitivamente va a haber una dificultad alta para los jugadores que la quieran, pero no debería ser muy difícil para los nuevos."

A diferencia de la jugabilidad, el mundo de Vermintide es clásico para Fatshark, oscuro e implacable. En End Times estamos al borde del Apocalipsis y la misión, junto a nuestros compañeros, es evitarlo. "En cada edición de Warhammer se dice 'si estas cosas pasan, sería muy malo', bueno, en este juego pasan todas esas cosas en el mismo momento. Es una secuencia muy interesante en la historia de Warhammer y ahora somos parte de eso, lo cual es genial", cuenta Magnuson con una sonrisa infantil.

La trama transcurre en una época donde el tiempo de los mortales se está acabando y el Reino del Caos está cada vez más cerca. Los Dioses Oscuros se están uniendo con un solo propósito: desatar su locura en el mundo. Para los entendidos, Vermintide comienza al principio de la historia "End Times" y, como explica su productor, Liam O'Neill: "nos da la posibilidad de estar presentes en ese comienzo y contar la historia desde la perspectiva de personajes que aprenden sobre el Fin de los Tiempos mientras ocurren."



Queda claro que Vermintide es un juego que muestra el amor de Fatshark por el universo creado por Games Workshop. Como ellos dicen, Warhammer está en su ADN. No sólo es algo que casi todo el equipo juega en sus tiempos libres sino que el game director participa en competencias. Eso también se plasma en su metodología de trabajo. Según Victor, trabajar con IP ajenas muchas veces obliga a conseguir un consultor externo, pero este no es el caso. Si alguno tiene alguna duda sobre un aspecto de Warhammer simplemente cruza el pasillo y le pregunta al contador de Fatshark, que como gran parte del equipo, es un experto en el tema.

FAST BACKWARD: CUATRO AÑOS

Para 2011 la situación era otra. Con tiempo fueron creando juegos más ambiciosos y ganando experiencia y prestigio. El año anterior recogieron el guante de GRIN y desarrollaron la secuela de Bionic Commando: Rearmed, a pedido de Capcom, y para el año siguiente pensaban lanzar su mayor proyecto, War of the Roses. Todavía era pronto para pensar en la posibilidad de trabajar en un juego de Warhammer, pero estaba claro que el camino para lograrlo era ese y que lo que estaban haciendo hoy, como lo que hicieron ayer, serviría como experiencia para diseñar algo que nunca hicieron, un shooter cooperativo.

Y aunque tenían éxito en mantener la calma, casi que estaban diseñando el juego inconscientemente en su cabeza. ¡Si tan solo pudieran conseguir los derechos podrían mostrar una faceta de Warhammer que los jugadores no vieron antes!

BIENVENIDOS A UBERSREIK

Victor Magnuson, game director, explica: "Ubersreik existe hace muchos años y ha habido muchos juegos de rol basados en la ciudad. También aparece en varias publicaciones, lo cual es excelente, porque tenemos mucha información, como el nombre de calles, la ubicación de negocios, monumentos y cosas así. Y estamos tratando de ser fieles a las distancias entre estos lugares. Así los jugadores pueden visitar lugares sobre los que leyeron o jugaron en el rol." El juego en sí no es un mundo abierto, cada mapa representa una zona de la ciudad y quieren hacer que sea lo más reconocible que se pueda para quienes hayan jugado los juegos de rol y leído las novelas. Aun así, aclara que hay mucho espacio para ser creativos: "No todos los lugares de la ciudad fueron cubiertos. Se ha escrito más que nada sobre las locaciones principales y nosotros tenemos que rellenar los huecos entre esos lugares. Pero diría que el Imperio subterráneo de los Skaven, hasta donde yo sé, nunca fue visualizado antes. Creo que hay algunas ilustraciones de Games Workshop. Pero esta va a ser la primera vez que vas a poder correr libremente y ver cómo se ve."

Podrían demostrar que eran capaces de tomar algo que los apasiona y con eso hacer una experiencia nueva para todos los fanáticos de la licencia.

FAST FORWARD: CUATRO AÑOS

Viendo el juego en acción, mis acompañantes me explicaron que con este título tienen cinco objetivos: un combate visceral tanto melée como a distancia; que el jugador sienta que está realmente en ese mundo; tener un conjunto muy diverso de personajes y no caer en los típicos clases o clichés del género; lograr un gran valor de rejugabilidad, por lo que no tendrá escenas predefinidas; y lo más importante, entregar una experiencia cooperativa. Por



estas razones, desde el primer momento Vermintide fue concebido de esta forma y cada decisión o cosa agregada al juego responde a ese diseño original. "¿Esta nueva opción mejora la experiencia cooperativa? Si la respuesta es no, entonces tenemos que eliminarla", dice Victor.

De las cinco clases que tienen planeadas, [IRROMPIBLES] pudo ver dos: el Witch Hunter y la Hechicera. El primero es un personaje cuyas habilidades principales son el uso de armas de fuego y moverse con gran agilidad con armas melée, como un estoque. Mientras tanto la hechicera es más lenta y lanza bolas de fuego para todos lados, quemando los traseros peludos de Skavens. Pero aunque las clases sean diversas, Magnuson enfatizó en el hecho de que cada jugador puede imponer su estilo sobre cualquier clase. "Nuestro objetivo es incluir cuantos más estilos de juego por clase podamos. Así que si querés jugar con un arma muy fuerte, podés hacerlo, y si querés jugar con armas rápidas para hacer headshots, también lo tenemos."

El juego en sí está compuesto por distintos mapas –conectados a través de la posada– y cada uno de ellos con su propio objetivo principal y otros secundarios. Al terminar el nivel, según los objetivos cumplidos, se nos entregarán dados. Esos dados se suman y significan la recompensa del nivel. Entre más dados, mejor puede llegar a ser la recompensa, ya sean armas o mejoras del personaje.

Dentro de lo que es el loot también tenemos consumibles que conseguimos dentro de la partida y los perdemos al terminar, ya sean pociones y municiones, entre otros elementos.

A la hora de subir de nivel, Vermintide

CERTIFICADO POR GAMES WORKSHOP

Según nos contaba el productor, Liam, trabajar con Games Workshop es lo mejor de los dos mundos, porque pueden publicar y hacer el juego que quieren hacer, y ellos pueden asegurarse de que lo que están haciendo sea fiel y se sienta como Warhammer. En la gran mayoría de los casos, su manera de encararlo fue: "¿Qué tal si Warhammer fuera real?" Así tomaron al Stormvermin, por ejemplo, y trataron de hacerlo como una rata asquerosa con armadura, que no es igual al modelo de Games Workshop –ya que tiene detalles realistas como piel y pelo– pero a éstos les gustó y lo implementaron. De este modo, sienten que es muy bueno poder chequear con ellos los cambios que hacen.

Al mismo tiempo les sirve para comprobar que están tomando las decisiones correctas, porque trabajar con la IP de otro suele ser un tema sensible. Magnuson explicó la mentalidad con la que encararon el proyecto: "Al trabajar con grandes IP hay que tener enorme respeto por la marca y entender qué es lo que hace a la IP tan fantástica."

Por lo visto, Games Workshop está contento con el trabajo que están haciendo y eso se refleja en la libertad que les dieron, como dice Liam: "Todos los personajes principales son totalmente nuevos. Los creamos junto a nuestros escritores que ya han trabajado con Games Workshop."

cuenta con un sistema lineal de niveles en orden progresivo (que una vez terminados se pueden volver a jugar en cualquier orden). También hay misiones secundarias y cada una de ellas cuenta con una historia propia. Los personajes a medida que suben de nivel desbloquean nuevas armas, ropa y colores. Y las armas también suben de nivel. Como en Destiny, algunas tienen habilidades especiales, como robar vida, y las desbloquearemos a medida que las usemos.

A nivel cooperativo vamos a encontrarnos muchas veces con casos donde es necesaria la ayuda de los otros personajes para progresar, así también como muchas decisiones grupales que se deben tomar en instantes. Por ejemplo, si alguien da un salto y no puede volver, el resto del grupo debe entender que ese jugador está solo de ahora en más hasta el final del nivel.

El loot se ve muy afectado por el juego cooperativo, ya que si no llegan todos al final del mapa, nadie recibe su recompensa por terminar el nivel. Esto promueve el juego en equipo, si no se trabaja juntos nadie puede ganar.

Fuera del juego en sí tenemos nuestra cuenta que puede subir de nivel. Esto se ve reflejado en cambios estéticos para el avatar y otros elementos del perfil de jugador.

FAST BACKWARD: DOS AÑOS

En 2013 vendieron su subsidiaria BitSquid y esa transacción habilitó los fondos necesarios para trabajar en el juego que querían, como querían: auto-publicándose y tomando todas las decisiones. A esta altura solo faltaba una cosa: la licencia de Games Workshop. Y como si se tratara de un cuento de hadas, la consiguieron. Con la confianza de los que saben lo que quieren hacer y el amor por Warhammer como bandera, presentaron a Games Workshop una carpeta con arte conceptual y detalles de cómo sería el juego, y su sueño fue cumplido. ¡La compañía les confió el uso de la licencia para realizar lo que tanto anhelaban, aquello que los impulsó a meterse en este mundillo de los videojuegos!

FAST FORWARD: DOS AÑOS

Como buenos fanáticos, la visión de Fatshark sobre Warhammer es muy diferente a lo que estamos acostumbrados en este ambiente. Quieren mostrarnos la parte oscura de Warhammer, explicó Magnuson: "Realmente queremos jugárnosla en ese aspecto, en cómo se siente cuando leés las novelas y jugás los juegos de rol. Eso queremos lograr. Queremos mostrar el despiadado y oscuro mundo de Warhammer."

Para ellos, trabajar en esta franquicia es como ser un niño en una tienda de caramelos. Pero al mismo tiempo, a lo que más miedo tienen es a ellos mismos. El productor nos explicó cómo juega la presión su propio papel en el desarrollo: "Es aterrador... y fantástico. Si sos fan de Warhammer por tantos años, obviamente va a dar miedo tratar de hacer algo con eso porque no querés arruinarlo. Pero al mismo tiempo es una oportunidad fantástica y súper divertida de construir algo sobre lo que somos tan apasionados. Conozco Warhammer desde que tengo 12 años, así que es increíble."

Y al mismo tiempo entienden que como tiene que resonar en los fanáticos de Warhammer, es igual de importante que atraiga a los fanáticos de los FPS en general. "Antes que nada es una IP de fantasía y como cualquiera de estas hay muchas cosas que podés explorar y aprender, pero desde el principio lo tratamos como una experiencia que empezás de la nada y a medida que avanza aprendés cosas. Diría que este juego es una introducción al mundo de Warhammer."

Warhammer: End Times – Vermintide es una interesante apuesta de un estudio que sabe lo que hace y ama la licencia en la que está trabajando. Y todo lo que contamos acá es tan solo un pedacito de lo que será la versión final, porque están en pleno desarrollo. Resulte como resulte, le tenemos toda la confianza. [i]

BITSQUID

End Times está siendo desarrollado con el engine Bitsquid, la compañía que fundaron los chicos de Fatshark junto a otros muchachos suecos que alguna vez formaron parte de GRIN (desarrolladores del fichín de Wanted) en 2009. Liam O'Neill detalla: "Hemos tenido una relación muy cercana desde que ayudamos a fundar la compañía, así que siempre pudimos modificar el motor para la clase de juegos que estamos haciendo y construyendo cosas que usa el motor." Uno de los ejemplos que nos dieron fue que, para End Times, necesitaban la posibilidad de colaborar en el editor de niveles, así un diseñador podría hostear una sesión y otros diseñadores conectarse a otras y todos construir sobre el mismo nivel de forma simultánea.

A mitad de 2014, la firma Bitsquid fue adquirida por Autodesk al considerar a la herramienta "un motor 3D moderno y flexible." Y este acuerdo de ninguna manera afectó el desarrollo de Vermintide, como explica Liam: "Y ahora que fueron comprados por Autodesk, mantenemos esa buena relación y la licencia del motor, así que lo estamos usando para el juego."


¡CREÁ TU PROPIO SAIYAN
Y RESTAURÁ LA HISTORIA
DE DRAGON BALL!
DISPONIBLE A PARTIR DEL 10-03
DRAGONBALL
XENOVERSE
XV
¡CONTIENE PACK DLC:
VEGETA SUPER SAIYAN 4 +
2 TRAJES DE BATALLA
DE SOLDADOS DE FREEZER!
Precio contado
$1099
DISPONIBLE PARA:
PS3 - PS4 - XBOX 360 - XBOX ONE
Código: 211217/18/19/20 | Origen: China


EVOLVE
DISPONIBLE A
PARTIR DEL 09-03
MATURE 17+
MADURO +17
M
ESRB
Sangre
Lenguaje fuerte
Violencia
Código: 211122 I Origen: China
PS4
TURTLE ROCK
STUDIOS
2K
Precio contado
$1099



REVIEWS >>>>>

LOS LECTORES

EN FACEBOOK

Reflexiones de micos sociales

"Tengo 25 años. Mi primera experiencia en el mundo de los juegos fue gracias a mi padrino, que me regaló a los cuatro un Family y el Super Mario Bros... Y desde ese día no paré de sorprenderme con el mundo de los juegos. Jugué y probé casi todas las generaciones de consolas que hubo y vi desde grandes juegos con los mejores gráficos (que más que juegos es arte) hasta los más simples pero con historias que sigo recordando. A veces ni siquiera hace falta que los gráficos sean de lo más novedoso sino que la historia sea sorprendente. Tratar de salir de lo monótono y repetitivo. Volver a las historias atrapantes y originales."

Pablo Javier Moyano

"Una vez leí una nota de irrompibles en la revista Xtreme PC sobre el Operation: Flashpoint en red y quedé fascinado. ¡Hasta el día de hoy me encanta explotar vehículos y que vuelen por los aires!"

sfh-dementor

"¡Ahh, Dragon Rising! Siempre elijo al médico, como es pt de armamento mato a mi compa y le quito su rifle de francotirador (total vuelve a aparecer)."

Juliosy Rodríguez



Grim Fandango Remastered

¡Viva la Revolución!

FUE UN DÍA DURO EN LA OFICINA para Manuel Calavera. Hace años que no vende un paquete decente, mucho menos tiene clientes que sean merecedores de tal, y para peor de males, acaba de haber un envenenamiento masivo en la Tierra de los Vivos y su chofer se fue a casa. ¡Híjole!

¿Qué se puede decir de Grim Fandango hoy? ¿Qué se puede decir 17 años después y con una nota de tapa como la del número pasado? ¡NADA! Los verdaderos clásicos nunca mueren, ni envejecen, y el gamer de alma no necesita una remasterización como excusa para volver a jugarlos. Pero bueno, tampoco seamos tan exigentes. Es verdad que no todos tienen los tres CD originales, y si los tuvieran, necesitarían de un ayudín del tío ScummVM para disfrutarlo en los maquinores de hoy. Por fortuna, Double Fine llega al rescate con una versión que está al alcance de la mano, ¡con mejores gráficos y nueva interfaz!

Por lo menos en PC, que ofrece la opción de jugarlo con un sistema point n' click inspirado en The Curse of Monkey Island. En caso de preferir el esquema original se puede volver al horrible control tipo tanque (Tim Schafer lo ama y pidió un Logro para quienes lo jueguen en su totalidad de esa forma) o un método más humano, basado en la posición de la cámara. Sea cual sea el que elijan, ninguno cambia de forma significativa la experiencia, y eso es bueno.

Como la gran mayoría de las remasterizaciones recientes, con un simple botón podemos pasar fluidamente entre la versión actual y la original. Pero lo más probable es que solo lo usen un par de veces porque a diferencia de la norma en este tipo de reediciones, el arte permaneció intacto y sólo sufrió un lifting, recuperando la resolución original de los assets. De esta forma, estamos jugando Grim Fandango como se suponía que se juegue, despojado de las limitaciones de la época. Pero alguna de éstas perduran, como cutscenes un poco pixeladas y algún escenario original que, en contraste con los pulcros modelos 3D, delatan su edad.

Como si todo esto no fuera suficiente, Tim Schafer y gran parte del equipo de desarrollo original, se reunieron para grabar un extenso comentario del juego que pueden escuchar cuando gusten. Una verdadera joya para conocer detalles internos del trabajo realizado hace un poco menos de dos décadas.

Grim Fandango no es sólo gracioso, es el perfeccionamiento de un género. Es una historia clásica de proporciones épicas, en un mundo como ningún otro, con personajes que se quedan con nosotros después de terminarlo, y que perduran en la memoria por décadas.

Ya sea para educar a los jovenzuelos sobre buenas historias en los fichines, o porque en su momento se les pasó, o simplemente porque quieren volver a visitar El Marrow, Rubacava, el Bosque Petrificado y La Perla, Grim Fandango Remastered es la versión definitiva de este verdadero clásico. No lo dejen pasar... ¡y que viva la Revolución! [i]

LOS DATOS:
- DOUBLE FINE PRODUCTIONS
- AVENTURA GRÁFICA
- WIN, MAC, LINUX, PS4, PS VITA

QUÉ ONDA:
Un retocado viaje a la Tierra de los Muertos.

LO BUENO:
¡Todo! Voces en español, inglés, francés, portugués y alemán.

LO MALO:
Ausencia de auto-save y sistema de hints, pero eso es para humitas.

Por Tomás García
@Zripwud

95%



Evolve

Cazar o ser cazado, esa es la cuestión

LOS CAZADORES APRONTAN EL PASO, corriendo entre la oscura selva del planeta Shear. Saben que el monstruo no puede estar muy lejos, pero a menos que se apuren, lo van a perder nuevamente y no van a lograr eliminarlo antes de que evolucione a su forma final. A la vuelta de una esquina encuentran a la bestia alimentándose, pero ésta los huele y huye de un salto. Minutos más tarde, escuchan un aullido que les pone los pelos de punta. Ya es demasiado tarde. Esta va a ser una larga noche.

Evolve es un juego que enfrenta a un equipo de cuatro jugadores —los cazadores— contra un quinto jugador —el monstruo— en una versión un poco más hostil de las Escondidas que jugábamos de chicos. Los cazadores empiezan la partida al máximo de sus capacidades y deben aprovechar su ventaja inicial para rastrear, atrapar y eliminar al monstruo antes de que se vuelva un problema; éste, sin embargo, arranca por lo general en su estado más débil y debe esquivar a sus perseguidores para alimentarse, evolucionar, desarrollar sus habilidades y poder finalmente convertir a los cazadores en cazados.

Para evitar ser comida de monstruo, los cazadores van equipados con armamento especializado y un jetpack estándar que les permite desplazarse de forma cómoda por el planeta. Estando entrenados en distintas áreas, siempre van en grupos compuestos por un cazador de cada especialización: un Assault, especialista en daño, un Trapper, encargado de rastrear y atrapar al monstruo, un Medic, que cura a sus aliados y colabora con otras funciones utilitarias y un Support, que otorga buffs al equipo y puede volverlos invisibles. Hay tres cazadores para cada rol, los cuales difieren en armamento y habilidades únicas, aunque comparten una única habilidad de clase.

Quien juegue usando al monstruo también podrá elegir entre tres personajes. Estas bestias tienen formas de pelear y moverse muy distintas que se adaptan a diferentes estilos de juego: están el Goliath, que se destaca en combate cuerpo a cuerpo; el Kraken, un bicho lovecraftiano que puede volar y se especializa en rango; y el ágil Wraith, cuyo estilo de juego está orientado al sigilo y a despistar a los cazadores. Todos vienen con un conjunto de cuatro habilidades en las que se invierten puntos de evolución; cuesta un punto desbloquear cada una y luego se pueden mejorar hasta dos veces más. Al principio de la partida se arranca con tres puntos, pero al evolucionar a la segunda y tercera etapa se agregan tres más.

La naturaleza del juego es de por sí bastante táctica y compleja, al nivel de la de un MOBA, por lo que la dificultad inicial es más alta de lo que se esperaría de un FPS común y corriente. Al correrlo por primera vez nos introduce al Goliath y cómo es la vida de un monstruo, seguido por un vis-

Por Ezequiel David Deza
EDDQD

LA CACERÍA SIGUE EN EL BOLSILLO

Como suele suceder hoy en día, este título también fue lanzado junto a una companion app. Se trata de Evolve: Hunters Quest, que lejos de ser una mera herramienta para ver nuestro progreso y estadísticas, es un juego completo que además incluye esas funciones, una enciclopedia de flora y fauna y nos ayuda a progresar más rápido en el juego principal. Este juego de combate-puzzle es gratis y está disponible para Android, iOS y Windows Phone

tazo de cómo jugar como cazador usando a Markov, el primero de la clase Assault. Sin embargo, esto no nos prepara para las otras tres clases, que son de hecho más complejas. Para este propósito existen videos dentro del juego que nos enseñan lo básico y avanzado para cada monstruo y cazador, pero a fin de cuentas es probando todo e ir tropezándose lo que de verdad nos enseña. Las primeras experiencias pueden ser un poco amargas por falta de conocimiento del personaje o del mundo mismo; quedar atrapado en una planta carnívora es frecuente al principio, pero a medida que uno aprende, el juego pasa a ser más entretenido.

Si bien la curva de aprendizaje puede resultar un poco empinada, es una inconveniencia menor que se soluciona con unas horas de juego y algo de paciencia; el verdadero problema en el juego es su sistema de progresión. De entrada, ocho de los cazadores y dos de los monstruos están bloqueados, y para poder usarlos nos vemos obligados a elevar estadísticas con las armas y habilidades de la primera tanda de personajes. Con el primero de una clase se desbloquea al segundo y con éste al tercero. Una limitación arbitraria e inconveniente, puesto que nos fuerza para poder progresar a emplear habilidades o realizar tareas no óptimas para ese momento. Cumplir con estos requisitos también mejora la eficiencia del arma o habilidad correspondiente. Asimismo, el jugador tiene un nivel propio que sube hasta 40 mediante acciones que van desde ganar partidas a demostrar efectividad con el personaje. La recompensa por estos niveles son "Perks", unas pequeñas ventajas adicionales que sirven para complementar nuestro estilo de juego con cosas como mayor movilidad o mejor sustentabilidad.

El punto más fuerte del juego es cómo funciona la dinámica del 1v4; se destaca el modo "Hunt", donde el monstruo empieza siendo débil, y es perseguido de forma agresiva para que no alcance su tercera forma y pueda destruir un generador. La adrenalina que se siente de ambos lados es verdaderamente genial y la forma en que se pueden dar vuelta los papeles si el monstruo llega a su etapa final es impresionante. Los otros modos están bastante bien, no son igual de interesantes salvo "Evacuation" — una campaña de cinco mapas variados donde el resultado de cada uno modifica las condiciones del siguiente a favor del ganador. Otro punto a favor es que todos los mapas nuevos serán gratuitos, aunque los monstruos y cazadores nuevos sí serán cobrados aparte.

A pesar de sus problemas, Evolve es un juego muy entretenido si uno invierte un poco de tiempo en él, aunque por su estilo asimétrico no sea para cualquiera. [i]



LOS DATOS:
- 2K GAMES
- TURTLE ROCK STUDIOS
- FPS
- WIN, PS4, XONE

QUÉ ONDA:
Un FPS asimétrico 1v4 basado en habilidades. Resulta complicado introducirse, pero vale la pena el esfuerzo.

LO BUENO:
La emoción de la caza, los personajes, un concepto original entre tantas cosas ya vistas.

LO MALO:
Curva de aprendizaje, sistema de progresión que bloquea la mayor parte de las opciones de juego.

75%

htoL#NiQ: The Firefly Diary

La aventura de repetir hasta que salga bien

LOS DATOS:
• NIPPON ICHI SOFTWARE
• AVENTURAS
• PS VITA

QUÉ ONDA:
Una aventura que a fuerza de repetición cuenta una historia.

LO BUENO:
El arte y los controles.

LO MALO:
¿Cuánto podemos repetir las cosas hasta que nos salga bien o nos aburramos de repetirlo?

Por Tomás García
@Zripwud

68%

¡NO LO HAGAN! No intenten pronunciar el título de este fichín, porque su lengua corre el peligro de hacerse añicos. Más bien digámosle The Firefly Diary o Hotaru no Nikki, el nombre original y la inspiración para ese nombre súper contorsionado con el que nos tenemos que quedar de este lado del mundo. Ahora sí, con esa advertencia, podemos empezar.

Hotaru no Nikki está diseñado específicamente para PSVITA y, como tal, aprovecha a fondo todos los controles del hermoso aparatito. Pantalla táctil, sí. Panel táctil trasero, sí. ¿Y los botones? Pfft! Los botones son del milenio pasado, no hacen falta. Con un dedo en la pantalla táctil podemos guiar a la simpática Mion a lo largo de los niveles, mientras busca recuperar su memoria y sobrevivir de sombras asesinas que la persiguen.

De eso se trata: exploración de ambientes muy variados, desde hermosos y coloridos parquecitos hasta aterradores laboratorios abandonados. Entre la exploración hay escenas de persecución que requieren actuar en el momento justo y, por lo general, terminan en la sangrienta muerte de la pobre protagonista y la repetición de dicho evento.

Aunque no lo parezca, es un juego de puzzles, pero la mecánica de prueba y error hace que si la solución no llega flotando con gracia, nos va a pegar como un sopapo a la quinta o sexta vez que intentes la misma escena.

Definitivamente se trata de un juego para una clase particular de jugadores, porque todo tiene un paso muy deliberado. Mion no corre a menos que su vida esté en peligro. La visual y el sonido juegan el rol más importante y lo hacen muy bien, pero para disfrutarlo es necesario aprobar el paso meditativo con el que avanzan tanto el juego como su protagonista.

Sin embargo el fichín tiene algunas cartas bajo la manga. A lo largo de los niveles podemos encontrar coleccionables que nos permiten acceder a memorias de Mion, estilizadas con un arte pixelado y una cámara isométrica. Un precioso cambio a la acción y a los ojos. Aunque no todo es tan bonito, porque estos coleccionables hay que encontrarlos a lo largo de la exploración y es fácil pasar sin verlos. Podemos volver a capítulos viejos en cualquier momento, pero pronto nos encontramos con el mismo problema de repetir la acción hasta que salga bien.

Si exponerse a esta mecánica durante varias horas sin variación alguna les resulta aceptable, entonces Hotaru no Nikki les va a gustar, con su hermoso, variado arte y una historia que, aunque no reinventa nada, vale la pena experimentar. [i]





Elite: Dangerous

Hiperespacio profundo

ABANDONAMOS A MUY BAJA VELOCIDAD LA ESTACIÓN DE ENTRENAMIENTO. Frente a nosotros se contempla la inmensidad del espacio. Nos aseguramos de que todos los sistemas de la nave funcionen correctamente y nos preguntamos qué queremos hacer. El universo nos espera.

Hemos decidido ser un pirata espacial. Nuestro estilo de vida es dedicarnos al pillaje, asaltando las naves de los nobles comerciantes que se intentan ganar la vida de forma honrada. Eso no es para nosotros, mejor que ellos hagan ese trabajo y luego nos apropiamos de lo suyo.

El objetivo inicial es sencillo: estamos en órbita cerca de un planeta esperando a tres inocentes cargueros para emboscarlos. El combate se vuelve tenso pero los cargueros no disponen de muchas armas o escudos para contrarrestar el fuego de nuestros poderosos cañones. En pocos minutos quedan reducidos a chatarra espacial y nos llevamos una buena recompensa.

Elite: Dangerous (vamos a llamarlo "ED") es un simulador espacial con todas las de la ley. Está pensado para los amantes de la ciencia ficción, fans de Star Wars, lectores de Isaac Asimov o enamorados de vehículos espaciales capaces de viajar entre las estrellas. Si soñaron con estar tras los mandos de una poderosa nave espacial, ED convierte ese deseo en realidad.

Gráficamente hablando, un deleite. El realismo de las mecánicas de vuelo se ve acompañado de un muy detallado universo, que pese a darnos esa sensación de vacío lo podemos sentir vivo. Quizás estemos solos en ese cuadrante del espacio pero sabremos que hay cientos de naves a unos pocos años luz, dándole vida al sistema.

Por supuesto que las distancias no son lo que parecen a nivel visual, y a veces para llegar a un lugar debemos ir en hiperespacio hasta quedar pegados a nuestro destino. Cuando se establece un objetivo, en nuestra retícula aparece la distancia a la que estamos en años luz y en tiempo real. Lo que en velocidad normal puede requerir 20 minutos de vuelo, se convierten en tan sólo 120 segundos al activar las velocidades hiperespaciales.

Si bien ED es un juego que satisface de forma total a los amantes del género, no está pensado para novatos. Los tutoriales que ofrece no son lo suficientemente explícitos como para entender al 100% las mecánicas del juego antes de que nos encontremos jugando rodeados de otros tantos capitanes con mucha más experiencia. [i]

LOS DATOS:
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- SIMULACIÓN
- WINDOWS

QUÉ ONDA:
Un simulador espacial hecho y derecho, que sabrá satisfacer a los más exigentes del género.

LO BUENO:
Mecánicas realistas, que darán toda la sensación de estar tras los mandos de una verdadera nave espacial, con gráficos que acompañan en todo momento, logrando una inmersión total.

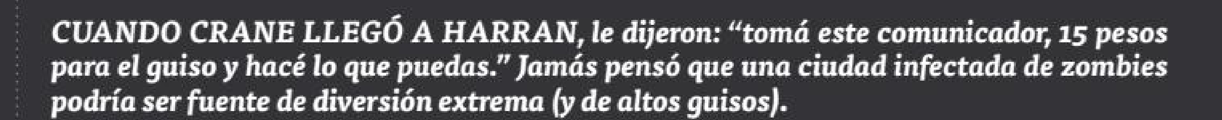
LO MALO:
Tutoriales muy mal explicados. Un juego tan complejo que no ofrece muchas opciones para aquellos que se quieran iniciar en el género.

80%



Dying Light

Huele a espíritu de zombie adolescente



***CUANDO CRANE LLEGÓ A HARRAN,** le dijeron: "tomá este comunicador, 15 pesos para el guiso y hacé lo que puedas." Jamás pensó que una ciudad infectada de zombies podría ser fuente de diversión extrema (y de altos guisos).*

Algunos hombres sólo quieren ver arder el mundo y otros queremos patear zombies desde altos edificios. Hay que aceptarlo, la gran mayoría lo pensó "Techland y OTRO juego de zombies". Ya nos dieron dos ediciones de Dead Island, ¿qué carajos pueden cambiar? ¡Y WOW! Dying Light es una buena receta, toma componentes copados de otros fichines y los mezcla de manera correcta, sin pasarse ni pegarse. El juego nos pone en la piel de Crane, un soldado con entrenamiento élite que tiene la difícil tarea de descubrir lo que sucedió en la ficticia ciudad de Harran y recuperar unos documentos que salvarán el mundo. Claro, su argumento no es del todo convincente, pero el juego lo empuja al máximo con su sistema de parkour. ¿Ya se vio en Mirror's Edge? Puede ser, solo que aquí la ciudad está abierta a nuestras anchas al igual que todas sus calles, edificios, antenas, puentes y túneles. En este sentido, es una bomba. Ni bien comienza, nos ponen al mando de este soldado de dudosas intenciones. Lo rescata un grupo de supervivientes y nada emocionante pasa hasta que ¡KAPOW! El juego te patea la cabeza y te pone a prueba con un mini tutorial, caminás por la cornisa de una grúa que comunica un edificio con otro, das un salto de fe en una montaña de bolsas de basura, parkoureás como un campeón para terminar colgando cual mico y esta buena gente te manda a la calle con una gomera sin piedras. Eso es Dying Light.

Los desarrolladores apostaron por el conocido sistema de creación de armas que te permite usar un palo, un caño o cualquier objeto contundente durante un tiempo limitado y modificarlo con diversos kits, a tal punto que podés modificar una espada, electrificarla o hacerla incendiaria. También hay armas de fuego, pero son casi inútiles. La que va son las habilidades de pelea de Crane. Podés deslizarte por lugares bajos mientras corrés, rodar luego de una caída para minimizar daño, usar una soga como Spider-Man, pegarle topetazos a los zombies, saltarles en la cabeza como en Dead Rising, o simplemente darles patadas voladoras en la madre y reventarlos contra una pared llena de pinches. Con todo este abanico de posibilidades, pululás por la ciudad con una enorme sonrisa y corrés con total soltura, eliminando la necesidad de cualquier tipo de vehículo para moverte por el mapa y enfrentar todos tus enemigos a punta de patadas y palazos.



Por Nico Córdoba
Janeshi_Arg

Pero donde está la magia suprema es en su transición del día a la noche. Ay, ay, ay, pobres las almas que tengan que pasar su primera noche en Harran. El juego te parte con esa sensación de no querer salir de noche, toda la ciudad da miedo, los zombies son más agresivos y existe un tipo de cazador que al detectarte te persigue por todo el mapa hasta que lo mates o lo puedas esquivar el tiempo suficiente. Esto mezclado con unos increíbles efectos climáticos adicionales, como viento, lluvia y un campo visual lo suficiente amplio para nunca perder un segundo de acción. [N. del E.: ¡Hasta tiene un botón exclusivo para mirar hacia atrás mientras huís despavorido!] La inteligencia artificial ha sido reforzada, si hacés ruidos fuertes te detectan más rápido. Si venís saltando como un campeón y pisás un techo medio flojo, te caés de culo y se te vienen todos al humo.

Como dijimos, su punto más flojo se encuentra en la historia principal. Volvemos a convertirnos en un "che pibe", andá a hacer esto, traé aquello. Pierde un poco la gracia luego de un rato, pero podemos solventarlo con el modo cooperativo, donde cualquiera puede participar de tus misiones y ayudarte en el avance de la historia permitiendo hasta un total de cuatro. ¿Por qué es diferente? La ciudad permite hacer un millón de giladas, como poner una garrafa arriba de un auto, accionar su alarma y ver a un zombie volando por los aires. Así de fácil es perderse de la trama principal. Lo divertido no radica en su historia, sino en la posibilidad de vagar, crear mini desafíos con un simple botón y todo tipo de ridiculeces por diversión, lo que también te permite subir de nivel el personaje.

Incluye un modo abierto donde un quinto jugador puede invadir una partida nocturna (haciéndola más desesperante) en el rol de una especie de xenomorfo-zombie que tira la lengua como el viejo y querido Licking Lizard para atrapar lo que sea. De un golpe puede dejar K.O. un rival o escupir al grupo para dividirlo.

No estamos ante un título machaca cabezas del montón. Esta es una deuda pendiente, una mezcla de géneros que se han combinado para entregar horas y horas de diversión ¿Quién dijo que uno tiene que jugar sólo por la historia? Se trata de desafiar hordas de no-muertos en un puente durante la noche con amigos o simplemente escapar correteando por los techos. Si pensás que este juego no lo hicieron con humor, podés encontrar un sinnúmero de easter eggs que incluyen Plants Vs Zombies, encontrar la legendaria "EXPcalibur", un loot de Destiny o incluso un símil Mario Bros. Techland lo hizo bien, encontró la forma de usar su base de Dead Island para que se sienta fresco y diferente. Podríamos seguir hablando maravillas de este título pero si te gustó Dead Island o Dead Rising, estás casi obligado a darle cañazos a los no-muertos de Harran.

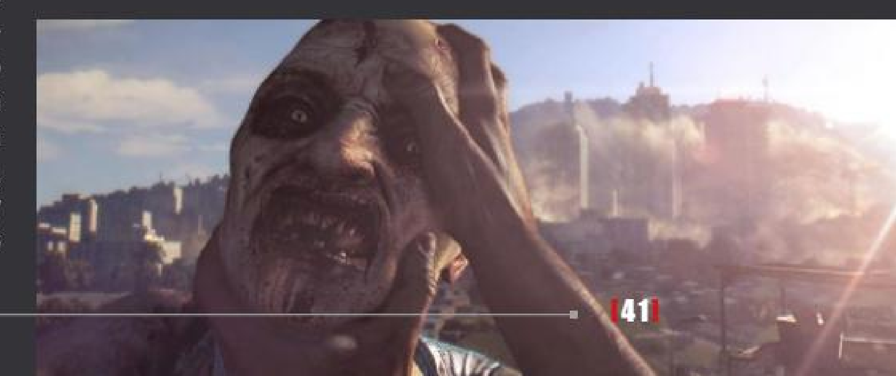
LOS DATOS:
- WARNER BROS INTERACTIVE ENTERTAINMENT
- TECHLAND
- SURVIVAL
- WIN, PS4, XONE

QUÉ ONDA:
Un matazombies en primera persona que mezcla lo mejor de varios títulos.

LO BUENO:
El parkour, las ejecuciones, las millones de actividades en línea y offline.

LO MALO:
La historia se puede poner aburrida si hacemos todas las misiones secundarias.

82%



Dragon Ball: Xenoverse

Los héroes de la historia seremos

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa

¡HOLA, SOY GOKUFA! Al parecer una nueva amenaza se cierne sobre el mundo ¿Qué habrá pasado? La historia tal como la conocemos está cambiando... ¡algo está alterando el orden cronológico! Trunks me ha invocado para formar parte de su Patrulla del Tiempo, parece que necesita mi auxilio. No hay tiempo que perder, ¡debemos viajar al pasado y corregir el flujo temporal! El próximo capítulo de Dragon Ball Z será: Xenoverse.

Muchos somos los fanáticos que le veníamos pidiendo año tras año a Bandai Namco que nos conceda un fichín de Dragon Ball decente, y justo cuando parecía que la única solución era llamar a Shenlong, los Dioses japos escucharon nuestras plegarias e invocaron nuevamente a Dimps. Si bien su regreso alimenta nuestra ilusión, estos muchachos no son ninguna garantía de calidad. Son más bien como una caja de sorpresas, ya que son los autores de clásicos como la épica saga Budokai de PS2, y también de abortos licenciados como Dragon Ball: Evolution.

Con las nuevas consolas a su disposición, Dimps tiene el honor de estrenar la franquicia de Toriyama en la octava generación con Dragon Ball: Xenoverse, un título que se nutre del ahora extinto Dragon Ball Online y que promete recuperar nuestra fe perdida.

¡Hemos descubierto a los responsables! Sus nombres son Towa y Mira, unos misteriosos villanos con la capacidad de viajar por el tiempo. No sabemos todavía qué traman, pero están alterando los resultados de las peleas más decisivas de los Guerreros Z. Debemos intervenir y asegurarnos de que la historia vuelva a su curso natural, ¡o el mundo podría desaparecer!

Con una simple premisa, Dimps le encontró una original vuelta de tuerca a una historia que ya todos nos cansamos de repetir con cada nuevo videojuego, convirtiendo la trama de Xenoverse en un gran "what if...?". El protagonista de la aventura esta vez no será Goku, sino nuestro propio personaje que crearemos con el editor del juego. Tenemos cinco razas diferentes para seleccionar, cada una con sus particularidades: terrestre, saiyajin, namekiano, majin y de la familia de Freezer. A medida que avanzamos en los combates, nuestro guerrero va subiendo de nivel, lo cual nos da puntos para distribuir en sus stats. También iremos ampliando nuestro catálogo de poderes con la ayuda de maestros, personajes de la serie que iremos desbloqueando para que nos entrenen.

Algo curioso es que Xenoverse no tiene menú de selección, sino que, valiéndose





NO PIENSES NADA, SÓLO ESCUCHA

Un consejo: si tienen la suerte de jugar a Xenoverse en PS4, pueden pasar la música original de la serie a un pendrive, conectarlo a la consola y reproducirla mientras lo fichinean. La diversión del juego aumenta un 9000%.

de sus rasgos de MMO, traslada todas las opciones a la nueva ciudad llamada Toki-toki, representando los modos de juego con edificaciones.

> ***¡Tokitoki City es increíble! Es una verdadera fiesta social. A cada paso que doy me encuentro con decenas de guerreros de todo tipo. Trunks a veces tiene que venir a recordarme que hay una misión por cumplir, porque me distraigo durante horas haciendo el baile de la fusión y las poses de las Fuerzas Ginyu con las demás personas. ¡También armamos equipo con desconocidos y nos aventuramos juntos a arduas batallas!***

Pero hablemos de lo más importante: el gameplay. Xenoverse retoma algunas de las bases que tan bien fijaron los Budokai Tenkaichi y las mezcla con las mecánicas que ya vimos en Battle of Z, dando como resultado un título de peleas masivas 3D con un cuestionable nivel estratégico, que se debe más a su faceta de MMO que a otra cosa.

Hay que reconocer que, por ser el primer juego tridimensional de la franquicia para Dimps, el resultado es más que aceptable, superando con creces lo que vimos en la generación pasada. Los controles son sencillos, fáciles de entender pero difíciles de dominar, en parte por su extraña e incómoda distribución de botones. Pero su principal falencia es la falta de complejidad. Las batallas se hacen repetitivas al denotar una carencia de componente táctico que tan bien habían sabido lograr los Tenkaichi de PS2. Las peleas grupales camuflan esto bastante bien, pero las individuales suelen ser un poco aburridas.

> ***Mi aventura me ha llevado por los más variados terrenos, tan extensos que a veces perdía de vista a mis enemigos. He compartido mis batallas con multitud de aliados, aunque los acompañantes que me designaba Trunks parecían haber sido entrenados por Chaos, ya que su nivel intelectual dudo que alcanzara para hacer una simple cuenta matemática.***

Con Xenoverse, Dimps volvió a demostrar que es un estudio con experiencia que comete errores de novato. Muchas mecánicas del juego están mal explicadas, faltan modalidades básicas como entrenamiento o práctica (algo esencial en un fichín de pelea), el multiplayer local es muy pobre y el modo versus omite opciones imprescindibles tales como hándicap o desactivar el tiempo.

En cuanto al aspecto artístico, el fichín cumple. Es visualmente muy agradable –sobre todo los efectos de luz–, con algunos detalles criticables, pero nada muy grave. Las versiones de nueva generación tienen algunas mejoras de texturas y definición, pero nada considerable que las ubique por encima de las demás.

Dragon Ball: Xenoverse es coherente con su misma propuesta: es un título que llega para corregir los errores del pasado y encauzar la calidad de la franquicia. Aún con todas sus falencias, es un juego muy decente y divertido. Sólo resta rezarle a Kamisama para que las próximas entregas construyan sobre los logros de este título y no los dejen caer en el olvido. [i]

LOS DATOS:

- BANDAI NAMCO
- DIMPS
- LUCHA
- PC, PS3, PS4, X360, XONE

QUÉ ONDA:

Heredando ideas de Dragon Ball Online, es un fichín que huele a MMO pero sabe a lucha.

LO BUENO:

El primer juego decente de la franquicia en años. Historia original. Variedad de misiones secundarias. Opciones de personalización e interacción con otros jugadores.

LO MALO:

Servidores caídos en su lanzamiento. La IA aliada es de humita. Cámara mejorable. Ausencia de modos de juego. Errores básicos de diseño. Plantel de personajes cuestionable.



78%





ES DE NOCHE Y LONDRES ESTÁ ESPESA como la sopa de verduras de mi abuela. Subimos por una escalera y Lady Igraine corre delante mío. Piensa en salvar a la gente, y yo en ella con menos ropa. Se escuchan gritos, el dedo me empieza a transpirar en el gatillo del arma. Un rebelde nos dispara mientras Igraine me grita: ¡Galahad! ¡Cúbrete de las milanesas! La miro sorprendido mientras zumban los disparos y me repite: "¡Vamos, a trabajar! Las milanesas". Un plato aparece frente a mí. Mi mujer está sirviendo la cena. "¡Dale, apagá eso que están las milanesas!" ¡Meh! Londres puede esperar a que su héroe tenga el estómago lleno.

Pocas veces esperé tanto un fichín como The Order. Desde que vi las primeras imágenes me mojé y empecé a comprar pañales cuando se acercaba la fecha de lanzamiento. Era demasiado. Cuando lo probé en E3 comprobé que realmente se veía bien, y que todo eso no era un render. Me prometió TODO. Un Londres victoriano hermoso, asfixiante y lleno de detalles. Armas ingeniosas que no pertenecían a esa época. Una orden de caballeros que protege a la humanidad en medio de una guerra ancestral contra licántropos. Todo era alegror, y yo compré...

Los medios se hicieron una panzada destripándolo, mientras mis pies estaban hundidos en la arena de las costas argentinas. Leí de todo sintiendo que una puñalada virtual se hundía en mi corazón fichinero. La esperanza de que no fuera para tanto se convirtió en la única razón por la que quería volver.

¡Cuéntame una historia, abuela!

En The Order nos ponemos las botas de Sir Galahad, integrante de la orden templaria. Junto a él, Sir Percival, Lady Igraine y el Marqués de Lafayette completan el cuarteto con el que salimos de parranda para mantener la disciplina en Londres, convulsionado por una guerra ancestral contra los Licántropos. La Orden fue fundada por el mismísimo Arturo, y se reúne en la gigantesca mesa redonda para sus asambleas. Los templarios prolongan su existencia y curan sus heridas gracias a un líquido que llaman Blackwater. Esto y los descubrimientos del joven científico Nikola Tesla (sí, el "mítico" Tesla) inclinaron la balanza a favor de la raza humana.

Hasta acá, una historia interesante que combina elementos de fábula y de ficción con historia medieval. Pero como en el cine, cuando uno quiere contar mucho termina contando casi nada. En the Order hay personajes maravillosos que no logran explotar jamás o que apenas los vemos. El histérico coqueteo que hay por momentos entre Gallahad e Igraine, una relación que se percibe y que podría haberse aprovechado. Y los licántropos, la gran promesa, a quienes por desgracia vemos muy poco.





Pese a esto, la historia es interesante y entretiene.

Juegos tramposos y un puñado de armas humeantes

Hablar de The Order: 1886 y no hablar de gráficos, es imposible. Pocas veces tenemos el placer de ver algo así. Una Londres maravillosa, en un momento histórico que nunca existió y que cobra vida en una explosión visual. Cuando el personaje se asoma por primera vez a la ciudad, se te vuela la peluca y Shwanek te toca el timbre para reimplantártela. Cada sala, cada interior, cada exterior, tiene un nivel de detalle demencial. Las texturas, la iluminación, la humedad y la niebla, todo se ve tan bien que me hubieran contratado para el Exorcista porque tenía los ojos en blanco. Todo es impecable. No hay habitación en la cual no me haya detenido un par de minutos para observar cositas.

The Order tiene la calidad visual de una película, en la que por fortuna podemos participar, pero no tanto como quisiéramos. Si se entiende eso y se acepta, es posible pasarla bomba. Sólo así.

Ready at Dawn eligió un formato ultrawide que se utilizaba en cine, la proporción del CinemaScope. Esto los acercó mucho más a la sensación fílmica, junto con la aplastante calidad visual, la profundidad de campo, los efectos de luz y el grano de celuloide. La cámara se ubica a la espalda del personaje eligiendo un plano cintura. Para una película es maravilloso, para un juego de acción es complicado: el personaje termina ocupando casi un tercio de la pantalla, que a su vez desperdicia un tercio más arriba y abajo por la proporción CinemaScope. Por momentos parece que no vemos nada y que nos enroscamos con la ropa, pero cuando el ojo se acostumbra a esa proporción, deja de ser un problema.

El framerate también fue un tema de discusión. La cantidad máxima es de 30 cuadros por segundo, algo lógico con la infinidad de detalles que pueden verse en pantalla. Pero micos, si tenemos en cuenta que un segundo de cine contiene 24 cuadros y nuestro ojo lo ve perfecto, esta limitación deja de ser un problema.

The Order: 1886 es un fichín muy particular. Puede resultar corto, con más cutscenes de los que quisieran ver, pero es en beneficio de la historia y del clima, sostenidos en base al inmenso trabajo visual que exprime al máximo el poder de la PS4. Tiene detalles maravillosos como ver un charco en el barro y encandilarse en él con el reflejo del sol, y tontalles (detalles tontos) como pararse frente a un espejo y no ver el reflejo, patear algún elemento que sale despedido como si fuera de goma espuma, o dispararle a un vidrio que no se rompe, pero del que vuelan las astillas.

Apagar las luces y ponerse los auriculares lo convierten en una experiencia única pese a sus falencias. El sonido es bueno con el audio de un televisor, pero es brillante con los Pulse de Sony. Y es muy importante también (a pesar de que el español neutro es perfecto) jugar en el idioma original, porque la respiración de los personajes es un capítulo aparte. Hay actores que transmiten con sólo una mirada; acá pasa eso pero con la respiración, a veces es tan precisa que puede oírse el silbido de los pelitos de la nariz.

¿Qué pasa cuando se termina? El horror. Uno necesita más, y no hay. ¿Multiplayer? Noup. Solo la sensación de haber jugado una linda película y como dijeron sus desarrolladores, siempre podés volver a jugarlo porque hay detalles que se te pasan la primera vez. Pero...

LOS DATOS:
- READY AT DAWN, SCE SANTA MONICA STUDIO
- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- ACCIÓN
- PS4

QUÉ ONDA:
La gran promesa para PS4.

LO BUENO:
Gráficamente es tan bueno que querés arrancarte los ojos. La propuesta es buena.

LO MALO:
La historia promete de todo y deja mucho en el camino. No dura mucho y no hay multiplayer, si querés más... jugalo otra vez.

75%



Apotheon

¿Quién se ha tomado todo el vino?

LOS DATOS:
• ALIENTRAP
• PLATAFORMAS
• WIN, MAC, LINUX, PS4

QUÉ ONDA:
Una vieja nueva epopeya de la mitología griega en todo su esplendor y brutalidad al estilo Metroidvania.

LO BUENO:
La dirección artística, las buenas mecánicas heredadas del género.

LO MALO:
El sistema de combate desprolijo e impreciso. Físicas de la antigua Grecia.

Gastón Coconier
@gcoconier

64%

SURCÓ POR EL BOSQUE A TODO GALOPE. Debía perderla, dejarla atrás; un paso en falso, un suspiro en la dirección errónea y concluiría la epopeya. Pudo vislumbrar el estandarte a la distancia, erguido, oculto entre las hojas. Un poco más, sólo un poco más. Fue en ese grano de arena que la punta de hierro cortó el aire; a sus espaldas corrió al encuentro y, en ese sutil instante en el que la legendaria cazadora expiró, la presa retomó su forma. Ahora, él empuñaba acero, la ira de un pueblo. Ahora Artemisa era la caza.

Los Dioses nos han abandonado, por enésima vez

Y es de esta forma que el hombre sufre el castigo divino debido a su arrogancia. El Olimpo, atado al mandato de Zeus, ha cerrado sus puertas, confinando los regalos celestiales. Sin luz, cosecha o animales, la era de hierro de la humanidad contempla su inminente final. El caos de la oscuridad envuelve la aldea de Dion, y las flamas, el rojo que emanan, empañan los ojos de Nikadreos. ¿Es capaz un solo hombre de enfrentar dicho castigo y restaurar la gracia de antaño?

Ancient Greece 101

Conocemos el paño, Metroidvania. No es la primera ni la última que se opta por el regreso a las mecánicas que conllevan este "género" para producir un fichín efectivo. Cuando se logra, el mico baila de alegría. Apotheon utiliza esta vertiente para darnos otra probada de la ya conocida mitología griega, de sus héroes y sus peripecias. Plataformas, acción y hasta algunas pizcas de RPG... ya lo hemos visto, ya lo hemos jugado, nos gusta. No es desconocido ni original el hilo con el que teje; es en su apartado gráfico donde se individualiza, donde se separa y da la nota. Inspirado en el arte mediterráneo proveniente de las vasijas, la entrega plasma sus relatos de esta forma, como en cerámica. Esta dirección artística, sumamente fiel, logrará hacernos sentir que una de estas piezas cobra vida frente a nuestros ojos. Tan solo basta con quedarnos completamente a oscuras para notar las hendiduras en la arcilla que se cierne. El concepto está incorporado de manera tal que rige por sobre los otros aspectos, para bien o para mal.

Cría cuervos...

Lamentablemente el poema se sufre a largo plazo, comienzan los límites del lienzo. En las primeras horas de juego nos sorprendemos con estas pinturas, sus diseños; al trascurrir algunas más, lo fiel se vuelve monótono, sin variedad. El sistema de combate, las físicas, caóticas e imprecisas rompen con la ilusión. Nunca fue tan poco vertiginoso luchar contra una quimera que escapa despavorida. El gran inconveniente que produce es que no muta, no evoluciona. Apotheon cuenta con buenas ideas, pero no se incorporan de forma definitiva en el desarrollo de la aventura. Lo que queda frente a nuestros ojos es, como la cerámica, algo vistoso, pero que se puede hacer añicos fácilmente. [i]



Blackguards 2

¡A recuperar lo nuestro! Pero tranqui...

ABRO LOS OJOS y apenas puedo ver por la oscuridad. Me duele el cuerpo y todo apesta. Un haz de luz delata que me han encerrado. Me pellizco para despertar, pero sólo siento dolor. Un dolor insignificante ante lo que está por venir...

Lo que sigue es el "no relato" de qué pasó para que Cassia termine en un laberinto y ahora vos tengas que sacarla de ahí, juntar unos micos y recuperar la gloria perdida. Todo en un contexto de decrepitud y venganza.

Para los que jugaron la primera parte, la llegada de esta continuación es una buena noticia porque no sólo tendrán más de lo mismo, sino que lo tendrán mejorado. Si bien el relato deja mucho que desear, no cuesta engancharse con los personajes y meterse de lleno en los desafíos. ¡Y vaya desafíos! Acá no te la van a hacer fácil y en ocasiones ni presentar batalla podrás. Deberás ingeniártelas para pegarte el raje como si fuera un viernes a las 18 hs.

No sé ustedes, pero en una época donde priman los RPG del "toma y daca" (siempre quise escribir esta frase desde que la escuché en las transmisiones latinas de lucha libre) es valioso un título que apela al uso de las neuronas. En lugar de movimientos rápidos y apretar cuantos botones podamos con las limitadas extremidades que Dios nos obsequió, en Blackguards 2 vas a tener que estudiar qué hacer en cada turno (a enterarse: este es un RPG táctico), para ver dónde colocar los personajes, cuántos casilleros avanzar con cada uno y cuándo golpear, de modo de maximizar los escasos recursos frente a poderosos enemigos. Esto hace que ciertos errores se paguen caros y tengamos que empezar el nivel una y otra vez.

Entre nivel y nivel habrá que entrenar a los personajes, comprarles armas y enseñarles hechizos para que la party se la banque. Toda la partida nos llevará unas 40 horas, tal vez menos, y hasta la mitad resulta entretenida. Luego el relato se vuelve rengo, y lo reiterativo de las batallas y la inteligencia artificial macaca harán que se pierda paulatinamente el interés.

En comparación con la primera versión que sacaron los germanos de Daedalic Entertainment un año atrás, esta nueva entrega cuenta con más opciones en la gestión del grupo y presenta mejoras técnicas, pero no llega a ser un juego deslumbrante. Díganme pretencioso, pero no sentí el cross de Tyson en la mandíbula que espero tras cada descarga/instalación. Rescato las voces y el estruje de sesos, pero me hubiera gustado un poco más de laburo gráfico, historia e IA. En determinado punto el producto se vuelve chato, y a esta altura del viaje, con tantos títulos productores de baba, espero un poco más por US$ 35 a cambio.

Es, de cualquier modo, un juego recomendable para los amantes de los RPG tácticos. Y si no conocés el género pero te va el Dungeons & Dragons, tampoco te va a defraudar. [i]

LOS DATOS:
- DAEDALIC ENTERTAINMENT
- RPG TÁCTICO
- WIN

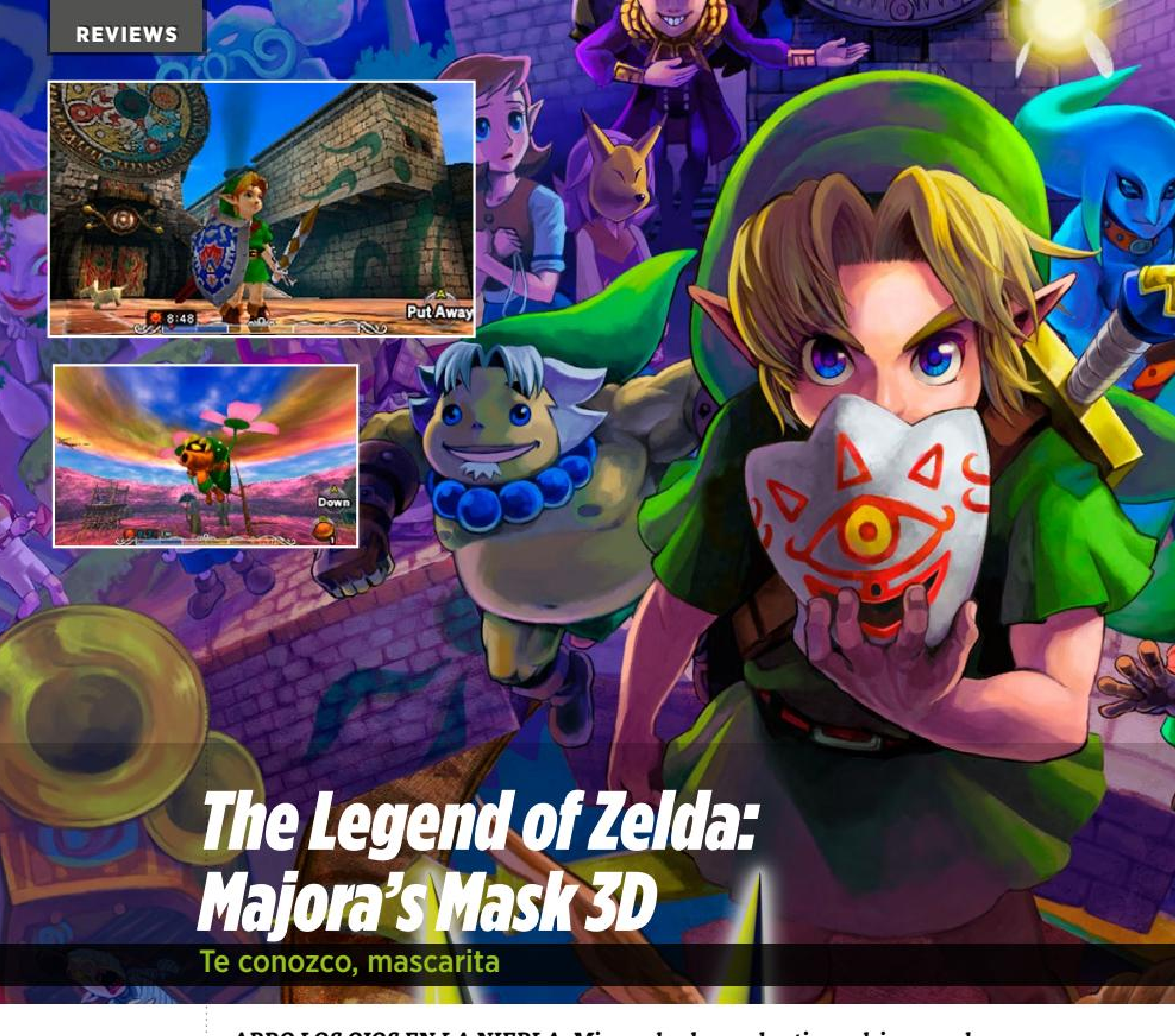
QUÉ ONDA:
Un "Dungeons & Dragons" ajedrecístico.

LO BUENO:
Supera técnicamente a la primera versión, mejora la gestión de la party y está traducido al español.

LO MALO:
Tiene trecho para mejorar, se puede volver repetitivo y la IA no ayuda.

Por Pablo Huerta
El Tahur

75%



The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D

Te conozco, mascarita

***ABRO LOS OJOS EN LA NIEBLA.** Mi corcel galopa sobre tierras lejanas en las que no se cosechan más que pesadillas. De un segundo a otro, dos luces intensas se avecinan, asustando al noble animal. Soy arrojado al suelo, el pasto húmedo y los huesos débiles. Hurta mi ocarina un joven vistiendo una máscara. Todos vestimos máscaras.*

El ladrón bromista se mueve con pasos rotos. Sus atavíos son los de un vagabundo, cuya única lumbre es la de dos libélulas confundidas. Arroja palabras hacia mí, pero su rostro de madera me priva de sus expresiones. Dos esferas de pintura amarilla hacen las veces de ojos.

El niño sigue hablando, su voz es un eco en la distancia cercana. Intenta escapar montado en mi caballo, pero no pienso permitirlo. Me aferro a las patas delanteras, cubriendo mi cuerpo con tierra al ritmo de su galope. Pero las fuerzas se acaban, me suelto, se aleja en la distancia. Me pongo de pie, lo persigo a través de la niebla. Pronto encuentro su escondite, donde emerge de las sombras.

Algo comienza a cambiar, puedo sentirlo en el agua bajo mis pies. Sus poderes van más allá de mi imaginación. Atravieso una pesadilla de la que regreso deformado. Luego de un dolor agudo e intenso, mi reflejo me muestra convertido en una criatura horrorosa. Huye, cerrando la puerta tras de sí, dejándome roto, de rodillas y con un rostro que no reconozco. Luego doy mis primeros pasos con esta nueva apariencia. Tengo el deseo de perseguir al bromista hasta el fin del mundo si es necesario.

"Te has encontrado con un terrible destino, ¿no es así?", pregunta un extraño vendedor a mis espaldas. Volteo a mirarlo, su aspecto es siniestro. En su espalda lleva una bolsa llena de máscaras. Todos usamos máscaras.

UNA Y OTRA VEZ

Luego del lanzamiento de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, éxito de ventas de 1998, Nintendo no quiso que los fans tuvieran que esperar otros cinco años para una nueva entrega de esta franquicia. Miyamoto encargó a Eiji Aonuma el desarrollo de Master Quest, una especie de DLC del Ocarina of Time que reinventa sus dungeons para hacerlos más desafiantes. Aounuma comenzó a hacer esta tarea pero se aburrió pronto, porque en el fondo él creía que sus dungeons ya eran perfectos. Así que se puso en secreto a desarrollar niveles nuevos, hasta que juntó el coraje para decirle a Miyamoto que lo que él realmente quería era hacer todo un juego nuevo. Miyamoto le dijo que sí, sólo si era capaz de hacerlo en un año. Aounuma, ningún tonto, no dudó en reciclar el engine y muchos elementos de la entrega anterior para ganar tiempo, entre estos, un sistema de máscaras que había quedado desaprovechado. Pero su espíritu innovador buscaba una mecánica nueva y fresca, por lo que se juntó con Yoshiaki Koizumi para pedirle ayuda. Koizumi estaba justo con una idea en la cabeza, sobre un mundo que se repetía una y otra vez. La unión de ambos talentos resultó en un título que puede verse como un resultado irónico. The Legend of Zelda: Majora's Mask fue lanzado finalmente en el año 2000.

Tic, tac, tic, tac...

Link visita en esta ocasión la ciudad de Termina, y qué terrible escenario es el que le espera. La torre del reloj cuenta 72 horas en las que debemos regresar a un misterioso vendedor su máscara de Majora, un ítem que encierra un poder maligno más allá de lo imaginable. La entidad allí aprisionada quiere acabar con el mundo, y para eso no tiene mejor plan que atraer la Luna al centro de la ciudad, arrasando con todo a su paso. Para evitarlo, Link tiene una herramienta esencial: su ocarina.

El sistema de tiempo real implica que pasados los tres días (que para el jugador equivalen a poco menos de 60 minutos) la Luna se estrellará contra los habitantes de Termina, pasando ellos y nosotros a mejor vida. Sin embargo, es importante recordar que estamos ante la secuela de Ocarina of Time, por lo que Link tiene bajo su manga el truco de poder regresar el tiempo atrás con tan sólo tocar una melodía.

Esto significa también que la mayoría de los ítems obtenidos se pierden, así como



cualquier recuerdo que los terminenses puedan tener de nosotros. Lo que permanece intacta es la memoria de Link de lo ocurrido. Las diversas melodías que iremos aprendiendo en el camino son la clave para que Link pueda romper el ciclo de destrucción creado por Majora.

Las máscaras, que en Ocarina of Time no tuvieron mayor importancia, son cruciales en esta aventura. Con tan sólo colocarlas sobre nuestro rostro, podremos ganar habilidades, transformarnos por completo o generar reacciones en la gente y el entorno.

Hablando de rostros, parte de la magia de este título reside en conocer a los habitantes de Termina y sus historias personales, a quienes podemos espiar a lo largo de los tres días y en las que debemos intervenir para obtener nuevos ítems.

Todas estas novedades, sumado a la temática apocalíptica y la estética siniestra definieron a Majora's Mask como la entrega más oscura y adulta de la saga.

¿Qué hay de nuevo?

En esta nueva versión remasterizada para 3DS a cargo de Mikiharu Ooiwa, tendremos controles táctiles y mayor control de la cámara. Además, contamos con una libreta en la que podemos llevar cuenta de la actividad de los terminenses, lo que nos facilita llevar a cabo side-quests que dependen de acciones específicas en horarios específicos.

Las peleas con los bosses de cada dungeon, así como algunas quests, fueron alteradas para que sean más sencillas al público actual y al estilo juego on-the-go de una consola portable. También se agregaron nuevos puntos para grabar la partida. Las texturas fueron mejoradas en forma notable y el agregado del 3D estereoscópico es más que bienvenido, sobre todo en las más bellas y pesadillescas cutscenes. Ah, y un minijuego de pesca que, la verdad... meh.

Otros cambios sólo perceptibles al ojo experimentado pueblan esta reedición, convirtiéndola en una edición de interés tanto para viejos fans de la saga como para nuevos curiosos que desean enfrentarse a un terrible destino.

LOS DATOS:

- NINTENDO
- NINTENDO EAD, GREZZO
- AVENTURAS
- 3DS

QUÉ ONDA:

La entrega más oscura de la franquicia llega remasterizada para ganarse un lugar en mi corazón sombrío.

LO BUENO:

Los cambios introducidos modernizan este clásico. Una experiencia única que ningún gamer debe perderse.

LO MALO:

La cámara sigue teniendo problemas, lleva un tiempo acostumbrarse al sistema y la dificultad.

Por Santiago Figueroa
Morton

96%



Life is Strange: Chrysalis

Lo complicado de ser adolescente... y controlar el tiempo

LOS DATOS:
• SQUARE ENIX
• DONTNOD ENTERTAINMENT
• AVENTURA GRÁFICA
• WIN, PS4, PS3, XONE, X360

QUÉ ONDA:
Life is Strange es un gran juego, impulsado por el tipo de aventuras que puso frente a nosotros la gran Telltale.

LO BUENO:
Su aspecto visual, su historia, su gameplay simple, las mecánicas intuitivas, la propuesta en general.

LO MALO:
Es corto, pero EXTREMADAMENTE corto. Apenas un suspiro.

Por Lucas Robledo
@LucasRobledo

85%

"LA CLASE SE HABÍA TORNADO ABURRIDA y el profesor no paraba de hablar. Yo despertaba de una siesta prohibida donde un tornado estaba por destrozar la ciudad. El aula era un cliché de personajes... y el profesor seguía hablando. Cuando terminó la clase, en lo único que pensaba era en ir al baño a lavarme la cara y esconderme del olor adolescente que bañaba cada pared y cada conversación. Y para no desentonar con el día que estaba teniendo, descubrí que podía regresar el tiempo atrás. ¡NO, NO ES ALGO 'COOL'! Es un maldito karma, un señuelo para la locura. Yo solo quería una vida simple y espantosa como lo era antes. Pero no TAN espantosa."

Y sí, la premisa es cierta: Life is Strange es un juego en el que podemos retroceder el tiempo para rehacer nuestras propias decisiones y así cambiar nuestro destino. Hay quienes dicen que la vida es una continua toma de decisiones, que por más mínimas que sean, siempre repercuten en nuestras vidas. Y este juego abarca justo eso, el hecho de decidir, de arrepentirnos y poder hacer algo al respecto. Las opciones son fáciles, lo difícil es poder lidiar moralmente con los resultados.

Porque a diferencia de otros juegos del género, Life is Strange nos pone en la piel de una joven llamada Max, inocente e inofensiva. Cuando tomamos control de su vida, no podemos evitar pensar en las consecuencias. Así, evitamos hacer las cosas mal para que nuestra protagonista tenga un buen pasar, pero todas las situaciones que se nos ponen delante tienen un lado oscuro, que es presionado por el juego: no todo es tan libre como se nos hace creer, ya que por momentos la propia historia nos obliga a hacer cosas que nosotros no queremos, solo para poder continuar.

Life is Strange: Chrysalis es el primer ––y demasiado corto– episodio del juego. Nos pone en los pies de esta joven, que regresa a su ciudad natal para poder concurrir a una prestigiosa escuela de arte y, como si fuese poco, convivir con todas las problemáticas adolescentes de las personas que la rodean, como si las propias no fuesen suficientes. Justo ahí, es cuando Max se da cuenta que tiene el poder de regresar el tiempo y la posibilidad de cambiar sus decisiones. Eso sí, todo está limitado: cada situación que nos propone el juego solo puede ser regresada hacia atrás hasta el momento que comenzó esa situación en particular, y si nos vamos de la escena ya no podremos deshacer nada.

La cuidada estética, el gran guión que se despliega detrás de la historia, las situaciones a las que nos enfrentamos, las relaciones intrapersonales que se proponen en el juego y las propias emociones de la protagonista, nos hacen sentir que estamos viendo una película donde podemos afectar el final. O al menos eso quiere que pensemos. Con una jugabilidad muy similar a The Walking Dead, Life is Strange es como los viejos y recordados "Elige tu propia aventura", pero mucho más dinámico. Se trata de una película interactiva, un estilo que no a todos les apasiona. Pero si les interesan las historias emocionalmente complicadas, y el juego perverso y psicológico que le propone a la mente, seguramente van a disfrutarlo. [i]



#GamerGate

El odio que habita en nuestra industria

EN AGOSTO DEL AÑO PASADO, Eron Gjoni, entonces pareja de la desarrolladora de videojuegos Zoe Quinn, sacó una serie de posts en los cuales acusaba a su novia de haber mantenido romances con otros hombres, incluyendo a un editor de Kotaku, implicando que lo había hecho para obtener reseñas positivas de su último videojuego.

¿La reacción de gran parte de la comunidad gamer de Estados Unidos? Bombardear a Quinn –aun siendo las acusaciones infundadas– con amenazas de muerte, violación e invasión a su privacidad. Una campaña de odio, motivada por cuestiones privadas, pero amparada bajo la insostenible excusa de que "es por la ética de los periodistas de videojuegos".

A la campaña contra Quinn se le sumaron otras contra Anita Sarkeesian, Brianna Wu y hasta Felicia Day. ¿Sus crímenes? Haber osado decir que los videojuegos deberían tener una representación más justa de grupos como mujeres, gente no-blanca, y miembros de la comunidad LGTB. ¡El horror!

¿Hay que debatir sobre la ética en el periodismo de videojuegos? Quizás. ¿Son bien fundados los argumentos sobre la necesidad de mayor igualdad de representación? Podemos charlarlo. Quien escribe opina que sí, pero también tengo amigos que creen que no. ¿Pero usar de bandera la "ética" y como método de acción amenazas reales de muerte y violación? Buen intento, pero ni ellos se lo creen.

¿De qué tienen miedo? ¿Qué la inclusión de personajes femeninos, de razas no blancas o no heterosexuales en mayor proporción signifique el apocalipsis? ¿Por qué una opinión diferente los hace sentir tan amenazados? El cambio da miedo, incluso solo el potencial. Si el peor escenario posible es que al momento de crear tu personaje tengas que elegir si es hombre o mujer, y por eso te amenacen con violación y muerte, les están dando la razón a través de sus propias acciones.

Pareciera que creen que el mundo gamer es frágil y efímero, y que cualquier crítica al mismo significa su inminente destrucción. Muy por el contrario, el hecho de que haya gente lo suficiente involucrada como para querer exponerse e impulsar lo que consideran mejor, es una señal de que la industria está más fuerte que nunca. Y ni siquiera hace falta que estén de acuerdo con las ideas de Sarkeesian, Wu o Quinn, sólo celebrar que haya diversidad de pensamientos y argumentar a favor de aquel con el que comulgues.

Uno de los peores problemas del GamerGate es no poder entender el daño que se le hace a la comunidad que ciegamente quieren mantener "pura". Quieren que a la industria se la tome de forma seria, como una forma de arte, de cultura, de deportes. Pero al mismo tiempo ante críticas objetivas –de gente que ama tanto los videojuegos como ellos– arman una campaña masiva de amenazas, violencia y acoso. Y nos dejan mal parados a todos.

Aunque el GamerGate tenga su epicentro a varios miles de kilómetros al norte, podemos tomarlo como ejemplo para evitar que cualquier ridiculez de este tipo pueda suceder acá. Saber que podemos criticar y contra-criticar. Que podemos debatir, y que la forma de seguir construyendo este mundo que tanto nos gusta es desafiando permanentemente el statu-quo para que sigamos evolucionando.

Y, sobre todo, tener la fortaleza mental de oponernos a la violencia incluso cuando no se esté de acuerdo con las opiniones de quienes la están padeciendo. [i]

Por Cecilia Saia | @CeciSaia



Supergiant Games
Tocar la fibra emocional

CUANDO SE TRATA DE EMOCIONARSE, podemos dar un listado de las películas que lograron arrastrarnos al llanto o al borde del asiento, y seguro ustedes también. ¿Pero cuándo fue la última vez que un videojuego los hizo llorar? Para una aventura interactiva, el camino al corazón del jugador es muy distinto que el que atraviesa una narración fílmica, y son pocos los títulos que logran dar en la nota. Pero sí podemos decir, con la mano en el corazón, que hay creativos al otro lado del mundo que siempre saben dónde pinchar para tocarnos la fibra emocional. [i]

BASTION (2011)

"Escucha, cuesta mucho acostumbrarse a todo esto. Pero lo haces, luego de un tiempo. Hay tres cosas, sin embargo, que siempre extrañaré: La primera, no tener que vigilar cada paso que doy. La segunda... Ah. Olvídate de la segunda. Y la tercera... siempre extrañaré las canciones".

La Calamidad ha arrasado con todo rastro de la humanidad. Un joven, al que el narrador presenta como "The Kid", se despierta en su cama, en un fragmento de tierra flotante, rodeado por el abismo. Intenta comprender lo que sucede, está desorientado, el camino se construye a su paso. Algunas bestias lo atacan, la vegetación puede ser dañina. Abrumado por la destrucción de su ciudad, The Kid recuerda hacia dónde debe dirigirse: al Bastión, un refugio creado para situaciones como éstas. Allí conocerá a Rucks, narrador del juego, quien lo instruirá sobre recuperar los núcleos, fuente de energía de la extinta ciudad de Caelondia. Con estos núcleos, el Bastión debería ser capaz de reconstruir las tierras destrozadas. ¿Pero habrá otros sobrevivientes en el camino?

La proeza de esta maravilla creada por Supergiant es la de encontrar belleza en un mundo apocalíptico. En cada instante que permanecemos jugando, nos adentramos más en la triste historia de los sucesos que trajeron la Calamidad y los personajes involucrados, mientras se desenvuelve una narrativa repleta de traiciones y sueños frustrados. Sin embargo, ni por un segundo lo que vemos deja de ser bello. Los colores son vivos, los sonidos despiertos y envolventes, la música nos mantiene alertas. La banda sonora, un gran acierto, sabe cuándo dar la nota nostálgica que nos transporta al plano emocional adecuado.

La historia de Bastion no se cuenta a través de textos, sino con las frases del narrador (y su subtexto) y en las letras de las canciones cantadas.

El juego tiene dos decisiones que el jugador debe tomar, alterando el desarrollo narrativo. Lo que decidamos y las consecuencias de ello pueden (como sucedió en nuestro caso) arrancarnos lágrimas. Pero lo que más duele de Bastion es decirle adiós. No se sorprendan si al finalizar le hacen clic al botón de New Game Plus en un acto reflejo. Todos queremos lo mismo: volver a empezar.

Bastion está disponible para Windows, Mac, Linux, iOS, Xbox 360, PS4 y PS Vita.

TRANSISTOR (2014)

Maybe you're looking for someone to blame
Fighting for air while you circle the drain
Never be sorry for your little time
It's not when you get there, it's always the climb

Por Santiago Figueroa
Morton



Fragmentos de anoche asaltan la mente de Red, mientras observa el cadáver de aquel hombre atravesado por una espada. Su voz ya no está. Fue su canto la que trajo fama a su vida y ahora ya no está. La voz del él la tranquiliza, Red detecta que el sonido proviene de la espada. El hombre afirma que su alma reside ahora en el interior del arma, la llama "Transistor". La voz de Red también está allí.

Todo esto es obra de la Camerata, un grupo de fanáticos que planea reconstruir la ciudad de Cloudbank por completo, reprogramándola. ¿Qué planean? ¿Por qué la atacaron? No lo sabe. Sólo es consciente de que esa arma la cree su dueña. ¿Por qué las personas y sus habilidades son absorbidas por Transistor? Es tiempo de averiguarlo.

Cuando las primeras imágenes de Transistor salieron a la luz, si bien revelaban un gran apartado visual, algunos temimos que Supergiant fuera de esas empresas que se conoce como "pony de un sólo truco". Es decir, que logran lanzar un clásico una vez y luego sobreviven repitiendo la fórmula hasta el hartazgo. Por suerte, nos equivocamos.

Transistor, GOTY del 2014 para quien escribe, no tiene nada que envidiarle a su hermano mayor, destacándose tanto en su jugabilidad como en su narrativa. Esta vez todos los elementos se potencian. Contamos con fichas de los personajes que iremos conociendo, más actores de voz y una presencia mayor de la música, interpretada por la mismísima protagonista. La banda sonora cumple, así, una función diegética/extradiegética (epa, se la complicamos, googleen).

La gran diferencia de Bastion es que aquí salir a combatir a campo abierto es sumamente peligroso para una simple cantante como Red. Para eso, aprovechando los poderes de la espada, podremos planear todos nuestros pasos y ejecutarlos de un sólo tirón. Este elemento estratégico es la clave de la innovación, pero la historia no se queda atrás y de nuevo logra emocionarnos. A pesar de ser un juego de acción, los mejores momentos de Transistor son los más pacíficos, como observar el atardecer desde la copa de un árbol o tararear al ritmo de la música.

Transistor está disponible en Windows y PS4.

HACIENDO SOMBRA A LOS GIGANTES

Supergiant Games comenzó a tomar forma en 2009, de la mano de Amir Rao y Gavin Simon. Ambos se conocieron en EA Los Ángeles mientras trabajaban en la franquicia de Command & Conquer. Pero ellos querían hacer juegos más pequeños y concretos, envidiaban a tipos como The Behemoth o Jonathan Blow.

Sin dudarlo, dejaron todo y se pusieron a hacer Bastion, su primer videojuego. A su casa en... ejem... oficinas en California se sumaron otros cinco quemados y se armó un equipo de gente muy talentosa dispuesta a sacar ese juego del horno.

En cuanto tuvieron algo presentable, lo llevaron a la PAX 2010 donde varios publishers se les acercaron. Entre todas la ofertas, los chicos de Supergiant eligieron a quienes compartían su visión, Warner Bros Interactive Entertainment (¿quién no lo haría?). Bastión fue lanzado en 2011 y el resto es historia.

Ah, ¿el nombre del estudio? Se les ocurrió porque reflejaba el espíritu de sus ideas. Pero también porque, como eran un equipo chico, querían sonar grosos entre tantos gigantes. [i]



Red Goddess

Desde España en la mente de una diosa

¿CON QUÉ CRITERIO APOYAMOS EL CROWDFUNDING? ***En nuestro caso, no podemos darnos el lujo de soportar en forma económica cada proyecto que se instala en nuestras retinas. Sin embargo, el año pasado este cronista le dio prioridad a aquellos realizadores de videojuegos que se molestaron en, al menos, no dejar afuera a su más querida consola, la Wii U.***

Entre dos o tres proyectos acordes, uno de los elegidos fue Red Goddess, surgido de la imaginación de Yanim Studio. Mientras otros se acobardaban a la hora de anunciar plataformas, ellos prometieron lanzar su juego en Wii U, en PS4, PS Vita e incluso Linux. Desde ese entonces, sentimos la necesidad de charlar con estos buenos muchachos y poder conocerlos un poco más.

"Somos un estudio español, especializado en animación 3D y desde más de un año estamos desarrollando nuestro propio juego de acción y aventura, llamado Red Goddess", nos cuenta Pilar Ligero, PR de Yanim Studio. "Hemos trabajado en la animación desde hace diez años, tanto en cortometrajes, series, videoclips y en videojuegos realizando la parte de arte para otros desarrolladores".

Su conocimiento en el área se percibe en cada video e imagen promocional del proyecto. Durante su segunda aparición en Kickstarter (luego de un primer intento fallido), Red Goddess no tuvo inconveniente en juntar el 135 por ciento del dinero solicitado (lo cual será recompensado a los fans con un capítulo adicional). "Al principio no conseguimos comunicar bien la idea que teníamos del juego, nuestro problema fue la comunicación", afirma Pilar. "Eso fue lo que funcionó para conseguir que en el segundo intento tuviéramos éxito".

Vaya que funcionó. Algunos backers (nombre con onda con el que se conoce a quienes apoyamos monetariamente un proyecto de crowdfunding) llegaron a aportar cientos y miles de dólares con tal de que criaturas e incluso jefes del juego lleven su nombre o una apariencia diseñada por ellos mismos. Hasta hay quienes se garantizaron un viaje para conocer a estos creadores en persona. No es nuestro caso, hacemos esta entrevista desde la comodidad de nuestros hogares, pero aun así nos sentimos conectados.

Lo primero que nos tienta preguntar es cuánto tiempo de desarrollo implica un proyecto como Red Goddess. Pilar me responde:

"Empezamos nuestra andadura en septiembre de 2013, iniciando el proyecto con un prototipo que presentamos en la Game Connection de París. Posteriormente lanzamos nuestras campañas de crowdfunding. Desde julio de 2014 estamos ya en pleno desarrollo del juego y pensamos lanzarlo, sin inconvenientes mediante, durante el mes de abril de 2015. Es un proceso bastante largo, pero también el proyecto es muy ambicioso y al ser un estudio pequeño con pocos medios, necesitamos mucho trabajo previo de buscar financiación".

Recordamos entonces que ellos supieron acercar una demo jugable al público (fue la experiencia de jugarlo lo que terminó de convencernos). Ni lerdos ni perezo-

Por Santiago Figueroa
Morton



VIDEO OFICIAL
youtube.com/watch?v=tg8orCP4OBc



WEB OFICIAL
yanim.net/WP/redgoddess



sos, los inquerimos sobre cómo aconsejan reconocer el momento en que un prototipo está listo para ser presentado en un crowdfunding.

"Cuando tienes muy clara la idea del juego, debe haber un buen trabajo de estudio, casi como preproducción. La demo tiene que representar la idea que tienes de juego, todas las mecánicas deben estar claras".

Hablemos ahora del juego en sí, Red Goddess, ¿de dónde surge la inspiración para un proyecto como éste? La respuesta nos sorprende: "En principio el proyecto se pensó como una serie de animación, pero conforme íbamos elaborando este universo, y considerando nuestra pasión por los videojuegos, decidimos que sería el proyecto perfecto para iniciarnos en el desarrollo de nuestro propio juego". Suena a que esta franquicia puede tener un futuro en transmedia. Así lo confirman: "No descartamos la idea de la serie de animación. Ahora estamos también desarrollando un cortometraje de Red Goddess y, si conseguimos financiación, nos encantaría poder continuar con el proyecto de serie".

Un panorama esperanzador para un proyecto cuyas raíces se nutren de gigantes del medio: "Nuestra inspiración son estudios de animación como Studio Ghibli y series como Misfits. Nuestras influencias son juegos de acción / plataformas como Guacamelee, Teslagrad, Trine, Giana Sisters y los grandes clásicos como The Legend of Zelda, Castlevania y Super Mario Bros 2".

Antes de despedirme, debemos hacer la pregunta de rigor. ¿En qué estado está la promesa de acercarlo a Wii U? "El problema de esta consola es que en motores como Unreal Engine 4, que es el que nosotros usamos, no podemos realizar el port directamente. Por lo tanto, tenemos que desarrollarlo en Unity. Esto supone que el lanzamiento será un poco más tarde que en otras plataformas. También solicitamos el kit de desarrollo para Xbox One, pero todavía no lo tenemos y por lo tanto, no sabemos si podremos lanzarlo para esta plataforma a tiempo". Habrá que esperar un poco más, pero seguro lo valdrá. [i]

UNA DIOSA DE HORROR Y FURIA

RED GODDESS es un side-scroller de combate y plataformas con gráficos en 3D. En esta aventura, exploraremos el inconsciente de Divine, una diosa que intenta recordar su pasado mientras redescubre sus poderes. Los pensamientos oscuros de esta diosa se encarnarán en criaturas con las que nos deberemos enfrentar, mientras que un enemigo invisible al que conoceremos como "El Narrador" nos contará más detalles de nuestra vida olvidada.

Podremos controlar tres personajes distintos, incluyendo a Divine en su estado tradicional, encarnando a la Furia o como avatar del Miedo. Los poderes de cada personaje varían, como también las consecuencias de darles rienda suelta.

Red Goddess espera ser lanzado este abril para Windows, Mac y Linux, como también para la consola PS4. Las versiones de PS Vita, Wii U y Xbox One verán la luz este año.



Nostalgia del futuro

Un paseo por las fauces del pasado

***¿QUÉ SIENTE UN ADULTO** al ingresar en una casa de juegos para pibes? ¿Hay forma de pasarla bien entre tanto estímulo pre-adolescente? ¿Queda algún espacio para el goce entre las responsabilidades y demandas de la adultez? Una crónica que coquetea con la melancolía y encuentra un espejo: los pibes seguimos siendo nosotros.*

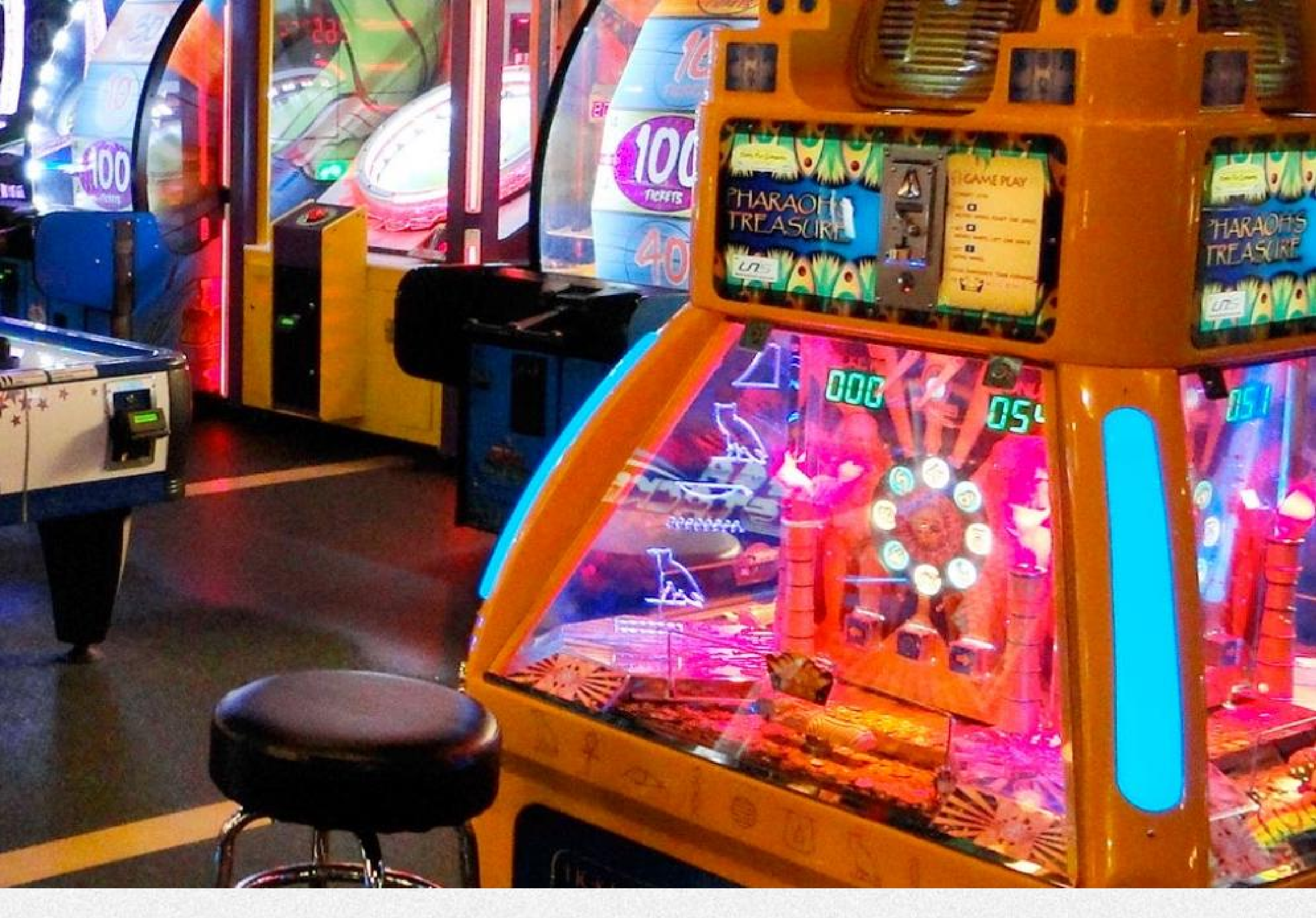
Por Hernán Panessi
@hernanpanessi

La distancia entre el adulto y el niño se acorta en el ocio. La diferencia profunda es que el niño tiene más tiempo para llevarlo adelante. El adulto, en general, raramente tiene tiempo para algo más que no sea cumplir con sus aburridos menesteres. Y emplazado en el corazón del Alto Avellaneda funciona aún un patio de juegos. En los hiperglobalizados y deformantes años noventa, el Playcenter supo abrazar a una generación de pendejos en búsqueda de diversión. Ahora, en ese mismo lugar pero en distinto tiempo, el Sacoa, emporio continuador de las casas de videojuegos de la Costa Atlántica, muestra las grietas de una decadencia feliz: mismos fichines, un puñado de años después.

Son las 17.30 del primer fin de semana de marzo de 2015 y el Sacoa del Alto Avellaneda tiene más papás que hijos. Y de costado, esos papás también disfrutan del paseo para pibes. Con $150 pesos, el remolino de joda puede extenderse por unas tres horas. El Sacoa cuenta con dos pisos: el inferior con fichines urgentes –tiros, autos, motos–; y el superior, con clásicos y vanguardia –autitos chocadores y cine 4D–.

Las paredes pintadas de violeta invitan al misticismo: hay un poco de ternura en eso de creer que ahí dentro se concentra la salvación. “La salvación”, digamos, entendida como el resquicio exacto donde el padre relaja y el piberío goza. Lo primero que llama la atención es que, al fondo, sobre el Pump Fiesta Ex, legado del Pump It Up, un adolescente baila como poseso arriba de flechas y colores que se disparan cual rayos lásers. Hay una escalera mecánica pero no anda. En el segundo piso, suena “Sorry For Party Rocking”, hit del año 2011 del dúo electro pop LMFAO. Los autitos chocadores mueren de angustia porque nadie los ve, ni nadie los toca. Ahí nadie pide perdón por rockear la fiesta.

Y los mayores culposos del qué dirán pueden despuntar un Dynamo Hockey. ¿Cuál? Esa suerte de tejo con un colchón de aire que requiere a dos jugadores y más astucia que fuerza. Gana el que más tantos mete y la duración de los matchs varía según el capricho del dispositivo. En un momento, ¡púm!, sucede lo inesperado. Al segundo juego, el aparato entra en un loop infinito: el marcador apunta 4-7, el aire ya no es expulsado por las hendijas pero el tejo sigue ahí, presto para que lo empujen. Así las cosas, un empleado del lugar detecta la anomalía –hay más tantos que pasadas de tarjetas– y se posa cerca. No dice nada, sólo mira, se ríe y busca complicidad para meter presión, fletar a los jugadores y poder reparar la máquina. El Dynamo Hockey es genial por varias razones: con $11 pesos podés estar un rato, requiere poner la mente y el cuerpo en ac-



ción y, tal vez la más importante, permite lucirse.

En el aire flota esa sensación de kermesse gringa. Aquí no hay peluches enormes pero sí cupones que pueden ser canjeados por útiles escolares y misceláneos del colegio. No, es poco probable que se repliquen esas escenas de películas norteamericanas donde el muchacho le da a todas las botellas con su escopeta demostrando su hombría en pos de la chuchería para la dama. Por ahí aparece el Jumpin' Jackpot de Namco pero es inentendible. El Jurassic Park: The Lost World es un juegazo pero el devenir es de insatisfacción. Apenas jugar en "Novato" implica una destreza digna de francotirador. Por allá, el Deadstorm Pirates Special Edition, ideal para jugar de a dos, regala unos minutos de vértigo: al pulsar el gatillo, las ráfagas de disparos arrasan con todo. El promedio estimado de juego es de cinco minutos pero los niveles de adrenalina van aumentando.

Para bajarla, más tiros: el Big Mouth, una suerte de ametralladora –torpe y descalibrada– que dispara pelotas, cuyo objetivo es bajarle los dientes a un payaso con cara de loco. Para los tuercas, el The Fast and Furious Super Bike invita a sentarse arriba de una moto y sentir la alucinación de ser uno con la carrocería. A su lado, su primo hermano, la gema del lugar: The Fast and Furious, un juego de autos con todo el crisol de bólidos que engalanan la película. Sale otra vuelta y una traición: el Whack and Win es pésimo. Pegarle a un círculo con todas sus fuerzas equivale a no ganar ni un cupón. Hoy nadie será héroe.

La insistencia es con el primer piso y la sorpresa es con el juego más barato del lugar: CarnEvil a $5 pesos la pasada. Se trata de un exploitaition de House of the Dead mucho más cutre. Otra decepción. Sin embargo, cualquier cosa mejora con un nuevo partidito al Dynamo Hockey. Mientras tanto, el mismo bailarín del Pump Fiesta Ex sigue encendidísimo pero mucho más chivado. Quedan pocos morlacos en la tarjeta y un Virtua Tennis 3 no se le niega a nadie. La máquina elige a Nadal y no hay forma de ganarle.

Y ante tanta resistencia, y a pesar de tanta máquina negándose a morir, una tarde dentro de un Sacoa puede acomodar al adulto en un lugar de mucho más confort que quejarse porque el Jumpin' Jackpot es inentendible, el Jurassic Park deviene en insatisfacción, el Big Mouth está descalibrado y blá, blá, blá. Sin darnos cuenta, el espejo de una nave espacial que promete un viaje a vaya a saber dónde por módicos $18 pesos nos muestra que el pibe que fuimos sigue estando ahí. Sólo es cuestión de darle rienda suelta al menos por tres horas. [i]



El Bureau de Juegos

Sangre, sudor y lágrimas

Por Pablo Huerta
El Tahúr

EL BUREAU DE JUEGOS (BDJ) nos presenta tres alternativas para jugar en grupo que le hacen honor al título: Shinobi, donde matar a tus rivales es la misión (la sangre corre por cuenta de tu imaginación); Fobal, donde te podés chivar si no contestás bien (y las gotitas no tardarán en caer), y el Red7, donde cada ronda, si no ganás, perdés (y llorás, como corresponde).

Shinobi

No, no se trata del hermoso y clásico juego de plataformas, donde te ponías en la piel de un ninja para asesinar enemigos, peeero "por ahí cantaba Garay", dice el refrán. Este Shinobi es una versión local del juego clásico europeo conocido como Mafia, donde entre 8 y hasta 26 jugadores (isí, 26!) se pondrán en la piel de distintos personajes según lo dicte el azar.

Al comienzo de la partida se repartirán las cartas que definirán el rol de cada jugador: moderador (árbitro), shinobi (asesino), aldeano (boludo indignado) o un personaje especial. Salvo por el árbitro, todos se dividen en dos bandos. El juego se desarrolla de "noche" y de "día". Durante la fase nocturna, todos los jugadores cierran los ojos, y cuando el moderador lo indica, los shinobi se revelan y eligen un inocente para matarlo. Durante la fase diurna, todos los jugadores debaten la identidad de los shinobi y votan para linchar (eliminar) al más sospechoso. Esto hace que los mismos asesinos se hagan pasar por aldeanos buscando limpiar a otro jugador. El resultado: un juego de deducción y astucia muy bardero, donde todo el mundo quiere salvarse y nunca sabés quién es quién.

En la versión argenta, el BDJ incluyó personajes especialmente creados y una modalidad de juego alternativa: Ninjas Ocre vs Ninjas Púrpura, que incluye un dado y nuevos naipes.

Conclusión: un juego social que tenés que tener para cuando querés volver lúdica una reunión y los monos llegan a la decena.

Fobal

"Gol, gol, gol, en tu cabeza hay un gol", rezaba una publicidad de cerveza de hace unos años atrás, y tenía razón: respiramos fútbol en esta tierra de D10S y del Messías. La buena noticia es que la pachorra y las ganas de quedarse en casa no te van a impedir disfrutar del deporte rey, los días que no haya partidos. Para salvarte del aburrimiento llega Fobal, un juego de preguntas y respuestas sobre lo que más te apasiona.

¿Cuántas veces te pusiste a discutir con un amigo sobre fútbol? ¿Cuántas veces pensaste que sabías más que ese perejil que encima tenía el tupé de cuestionarte? Eso se acabó. Con Fobal tendrás la oportunidad de dirimir quién es el que más sabe al respecto, y mirar desde arriba a la marabunta ignorante.

Una de las ventajas que tiene este juego por sobre otros del género trivia, además del tema, es que te permite optar por una variante rápida: el Campeonato de 19 fechas. O una variante más compleja: el Campeonato por categorías. En cualquier caso tenés la posibilidad de sumar de a tres (respuesta acertada sin opciones) o de a uno (con opciones). Otro punto a favor es que hay tarjetas de acción que te cambian el panorama. Cuando caés en



una casilla de Notifobal, levantás la carta correspondiente y quedás en manos del azar: un recital podría hacerte pelota la cancha, posponiendo tu turno actual, o un capricho del presidente (de esos que tienen, como poner un japonés que nadie conoce para vender más camisetas) podría hacer que te toque responder la categoría que menos te favorece.

El juego nació en la mente de Emmanuel Rabell, un loco por el fútbol. Toda su vida experimentó con juegos de trivia, esperando ansioso caer en los casilleros de Deporte, sólo para desilusionarse cuando le preguntaban "cuántos jugadores tiene un equipo de curling".

En un ataque de locura, o de convicción, decidió dejar su trabajo de redactor para sacar el Fobal. Estuvo meses escribiendo e investigando las preguntas, y cuando finalmente las tuvo, editó el juego. Poco más de un año después, el BDJ tomó las riendas, y hace pocos meses, después del mundial, se lanzó la última edición.

Conclusión: un juego de P&R de nicho, que busca darle una vuelta de tuerca al género, y eso ya es motivo para aplaudir la intención.

Red7

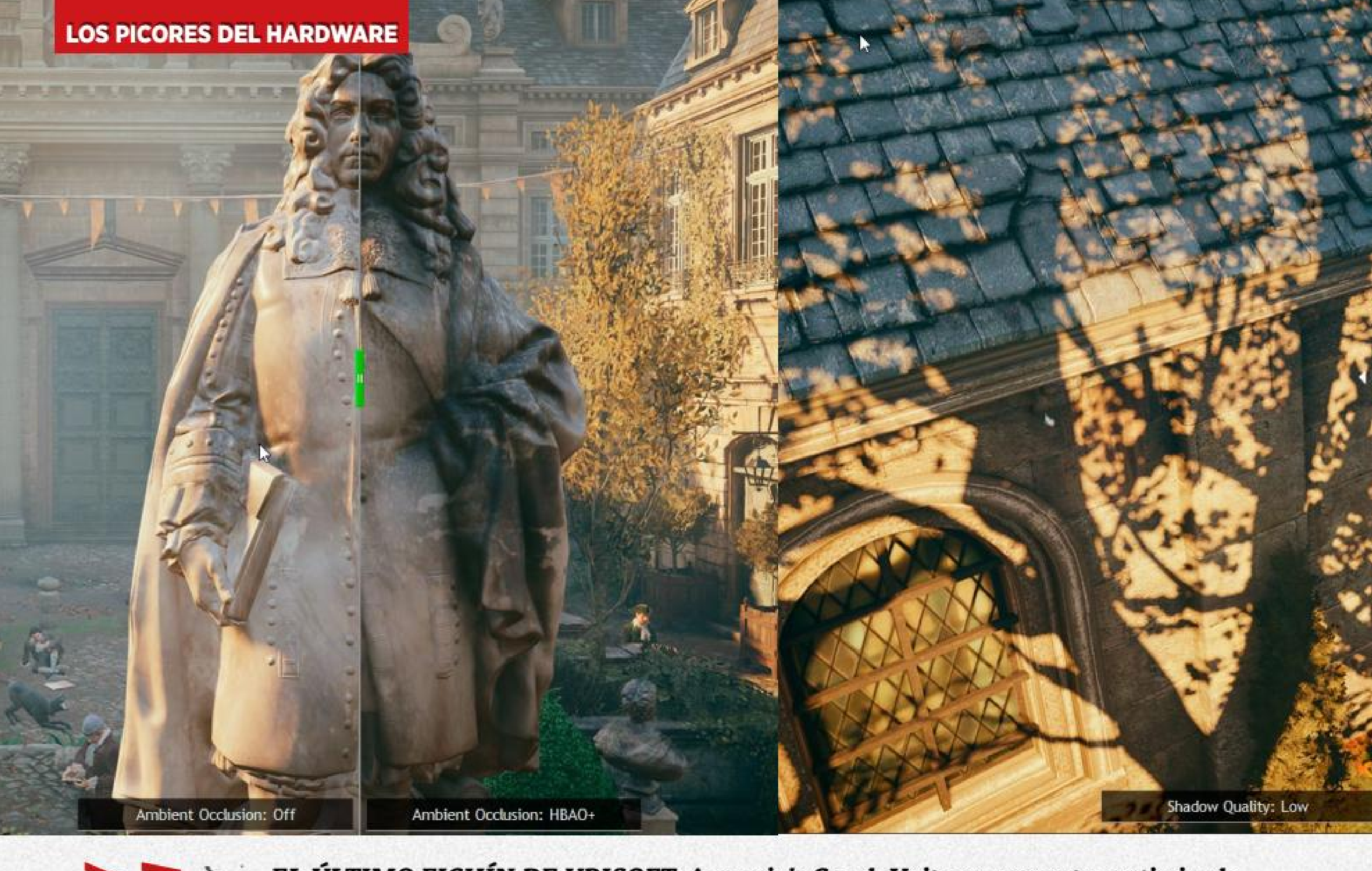
¿Qué más? ¿Qué más? ¿Alguno con estrategia? ¿Eso querés? Este es para vos. El Red7 es lo último del autor de No lo testeamos ni un poco (NLTNUP, publicado en [i] #22), y es algo así como "el Uno para gente pensante". Acá empezás con siete cartas en mano repartidas al azar. Cada carta posee un número entre 1 y 7 y un color perteneciente al arco iris. Las cartas tienen más valor según su número y su color, en el siguiente orden: rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta.

Además está la paleta, donde recibimos una carta boca arriba al azar y el canvas, donde se coloca la misión a cumplir. De entrada, todos deben tener la carta más alta en la paleta. Si no cumplís ese objetivo, perdés. Para cumplirlo, tenés que situar una carta de tu mano en la paleta, o poner una carta en el canvas (las cartas además de números y colores poseen condiciones de victoria), o ambas acciones para que al concluir tu turno, estés ganando. Por ejemplo: si para seguir en la partida tenés que tener más cartas pares que los demás jugadores, así tendrá que ser (comparando tus cartas expuestas en la paleta con las de los demás).

En 5 minutos se termina una partida, y su mecánica es tan simple que si al final de tu turno no vas ganando, perdés. El que gane la ronda suma las cartas que le permitieron ganar y acumula sus puntos. Quien alcance al cabo de varias rondas una determinada cantidad de puntos, es el ganador final.

El juego salió internacionalmente a fines de 2014 y en Argentina estará disponible para marzo/abril. Lo bueno es que mezcla aspectos del NLTNUP (un juego casual, que se juega rápido, simple y divertido), con cosas de eurogames (cierto nivel de estrategia y pensamiento).

Conclusión: es una alternativa muy piola para grupos reducidos (hasta 4 jugadores), que quieran algo portable, dinámico, con un mediano nivel de estrategia y fácil de explicar. [i]



Assassin's Creed: Unity usando NVIDIA Maxwell

A brillar, mi amor

EL ÚLTIMO FICHÍN DE UBISOFT, Assassin's Creed: Unity se encuentra optimizado para el uso de tarjetas de video NVIDIA que posean tecnología Maxwell (GTX960, 970 y 980) que mejora la calidad gráfica sin perder rendimiento a la hora de jugar. NVIDIA tiene una suite de desarrollo llamada GameWorks que incluye varias librerías y SDKs para demostrar cómo exprimir al máximo sus tarjetas. Esta vez les voy a contar qué hizo Ubisoft con NVIDIA para sacarle jugo a la serie 900 de GPUs, en especial cuando usamos el setting Ultra Quality.

Advanced Soft Shadows

Uno de los problemas fundamentales en los juegos es la apropiada creación de sombras cuando fuentes de luz son aplicadas a objetos. En la vieja época, cuando un objeto tenía sombra veíamos la parte más cercana tan nítida como la más lejana. Soft Shadows logra que la sombra parezca más real haciendo que la parte cercana se vea bien definida, mientras que la lejana se va difumando. PCSS, el esquema tradicional de sombras, se basa en el mapa de sombras común de texturas, pero por sobre él hace cálculos de distancia y penumbra para dar un aspecto más realista.

Advanced Soft Shadow mejora el PCSS tradicional con la posibilidad de cascadear varios mapas de sombra en una sola pasada de render y a su vez manejar múltiples puntos de luz, lo que genera un alto nivel de realismo.

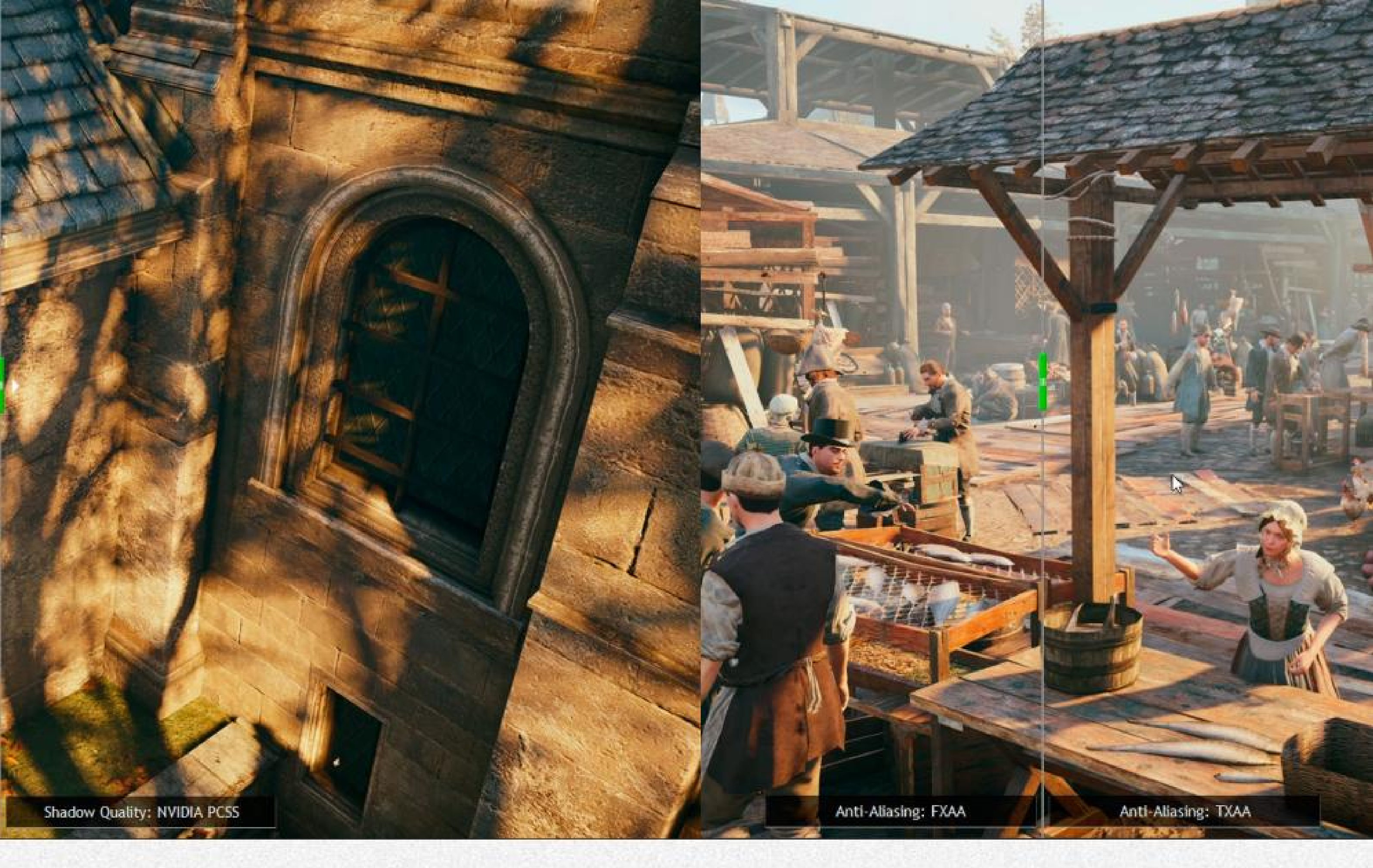
NVIDIA HBAO+

La implementación HBAO original de NVIDIA es un algoritmo mejorado de SSAO (Sceen-Space Ambient Occusion), una técnica para evitar renderear partes de un escenario que no son visibles por el jugador, lo que eleva el rendimiento de las tarjetas al no estar procesando partes en vano. HBAO+ supera aún más el original, en especial en escenas con pasto y follaje. HBAO+ tiene más calidad y mayor rendimiento comparado con el anterior ya que procesa la misma escena en sólo un 30% del tiempo.

TXAA

Es una nueva técnica de Antialiasing con calidad de cine que explota al máximo el motor de punto flotante de Maxwell. Consiste en un filtro de alta calidad diseñado para interoperar con HDR de manera transparente. TXAA combina MSAA junto a un filtrado temporal. Esto provee una mejora sustancial en la calidad de imagen con una penalización en el rendimiento muy baja. Además TXAA es capaz de manejar de manera inteligente efectos a nivel de pixel-a-pixel (ej: rayos) sin introducir artifacts de iluminación a los bordes de los objetos iluminados.

Assassin's Creed: Unity es uno de los títulos que soporta en su configuración de gráficos el uso de TXAA y los resultados son muy agradables de ver en una ciudad



tan compleja como París en donde los detalles son muy abundantes.

PhysX

PhysX sigue mejorando a pasos agigantados y en el juego se nota en muchos lugares, por ejemplo cuando saltamos adentro de un carro lleno de hojas para escondernos, las hojas sueltas salen volando para todos lados. O el ejemplo más clásico está dado en las banderas colgadas en toda la ciudad que flamean con total naturalidad.

Pruebas de calidad

Con el fin de diferenciar la calidad utilizamos dos tarjetas VGA, una NVIDIA GTX 780 Reference y una NVIDIA GeForce GTX 980 Reference. La resolución fue la misma de 1920x1080 a 60Hz, los settings de calidad de texturas y entorno fueron los mismos (Ultra High), la calidad de sombras en PCSS, Ambient Oclussion en HBAO+, Anti-Aliasing en TXAA y Bloom activo.

Con todos los efectos activos, París se ve intimidante. La calidad es superior en todo aspecto. El follaje se mueve en tiempo real, así como las banderas. La diferencia es que en la 980 es mejor la calidad visual y el rendimiento: obtuvimos 58fps en la GTX 980 mientras que la GTX 780 mantuvo unos respetables 46 fps.

Conclusión

Assassin's Creed: Unity es un juego totalmente disfrutable con cualquier combinación de VGA que elijan, siempre y cuando ajusten apropiadamente los niveles de detalle, pero utilizando una VGA NVIDIA basada en tecnología Maxwell hay ciertas diferencias que ayudan mucho a una experiencia más cinemática. Si tenemos en cuenta que una GTX 970 tiene un precio de unos 6000 pesos, no hay razón para no escoger una tarjeta Maxwell en este momento. Si quieren ver la implementación de Gameworks de NVIDIA, pueden ver el video promocional (tinyurl.com/n7glnp3). [i]

Ing. Pablo N. Salaberri
Pablitus | @salaberrip

Tessellation – El gran ausente

Uno de los puntos fuertes de NVIDIA es el uso del Tessellation para incrementar el nivel de detalle y la calidad de imagen en texturas como techos, rocas y adoquines, ya que sus librerías generan de forma automática el mapa de desplazamiento para hacer texturas más realistas.
Ubisoft había prometido que Assassin's Creed: Unity iba a hacer un uso masivo del Tessellator de NVIDIA, especialmente en techos, calles, arcadas, símbolos religiosos complejos, superficies y un largo número de etcéteras. Es lamentable que a la salida del juego el Tessellation no estuviera disponible para habilitarlo en el panel de control del juego, aunque Ubisoft prometió solucionarlo con un parche más adelante. Al cierre de esta edición, ese parche todavía no existe y su lanzamiento está en duda. Si la empresa lanza dicho parche, los usuarios de NVIDIA van a tener un salto extra en calidad de imagen en las calles de París.



Elige tu propia ilusión

La magia de los fichines

El DICCIONARIO DE LA RAE define ilusión como "concepto, imagen o representación sin verdadera realidad, sugeridos por la imaginación o causados por engaño de los sentidos". La magia, por su lado, es el "arte o ciencia oculta con que se pretende producir, valiéndose de ciertos actos o palabras, o con la intervención de seres imaginables, resultados contrarios a las leyes naturales".

Les propongo algo, déjenme ofrecerles un juego matemático. Les prometo que no va durar mucho, sólo un par de renglones. ¿Listos? Bien, vamos... Elijan un número, el que ustedes quieran. Súmenle 2. Ahora súmenle 5. ¿Ya está? Por último, réstenle 7 y... ¡Tará! Mágicamente volvieron a su número inicial. ¿Sorprendidos? ¿Eh... cómo que no les gustó? Ah, ¿los que conocen suelen ser mejores? Bueno, veamos por qué...

¿Qué es lo que falla en el truco? ¿El final? No lo creo. Seguro que ya sabían cómo iba a terminar de antemano. Eligen un número, se embarcan en un paseo matemático y vuelven al punto de partida sin saber muy bien cómo. ¡Ajá!, momento, es eso entonces: no es el final lo que falla, sino el medio. La gracia de estos trucos, como cualquier arte ilusionista, no es saber el final, sino no saber cómo se llega a él. Cuando somos capaces de seguir y reconocer los pasos necesarios para su ejecución, entonces deja de ser divertido. No suena bien decirlo, pero la gracia reside en la ignorancia. Son el desconcierto y la especulación los que hacen el truco.

Todo acto ilusionista precisa de un preacuerdo (no escrito, ni necesariamente consciente) entre el que lo realiza y el espectador, el cual consiste en dejarse engañar. Esta extraña relación entre el "engañador" y el "engañado" es necesaria para el funcionamiento del acto.

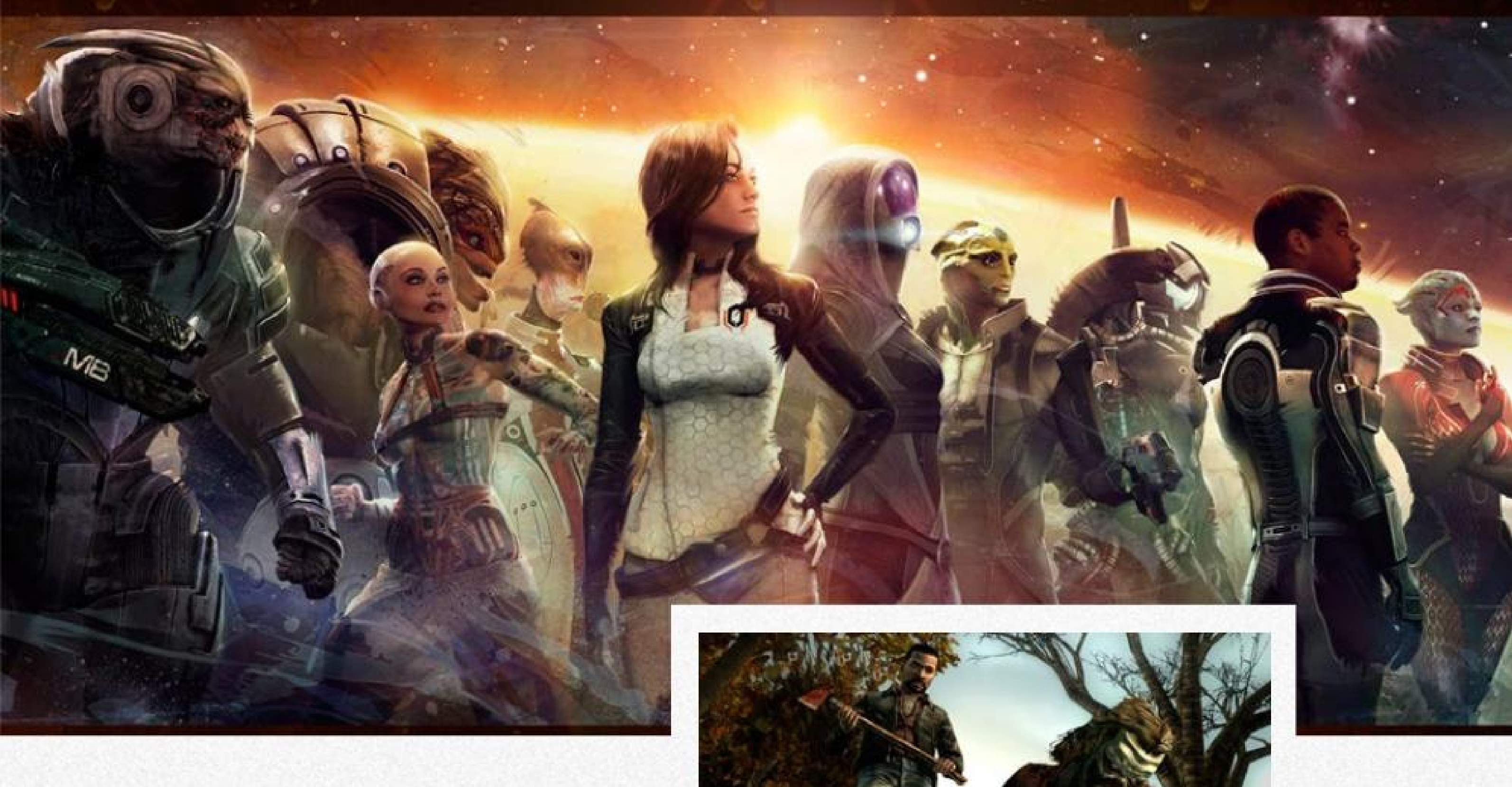
"Bueno, todo muy lindo, pero esta no es una revista de divulgación matemática ni de magia. ¿Qué demonios tiene que ver con los videojuegos?", supongo que se estarán preguntando. Pues mucho.

Este método es un recurso de diseño muy común en los videojuegos y es utilizado en diferentes áreas y de las formas más variadas. Pero quiero centrarme en una categoría específica que creo que ejemplifica a la perfección esta técnica en los fichines: la ilusión de elección.

Tomemos como ejemplo a Telltale (The Walking Dead, The Wolf Among Us, etc.), que hoy en día es el mayor exponente del género. ¿Cuál es la principal particularidad de sus juegos? Son aventuras gráficas que nos permiten construir nosotros mismos la historia mientras jugamos, a través de constantes tomas de decisiones. Ahora bien, creo que es hora de que sepan algo: la libertad de elección en los videojuegos no existe. O no como aparentan, al menos. Son nada más y nada menos que ilusiones. Muy complejas ilusiones. Pero, ¿cómo es que funcionan? De la misma forma que el arte ilusionista que explicamos antes: con la especulación, el engaño y el manejo de la ignorancia.

Imaginen por un momento una situación en uno de estos juegos. Supongamos el de Walking Dead. Vamos caminando por un bosque cuando de repente somos invadidos por una horda zombie. ¿Qué hacemos? ¿Corremos o los enfrentamos? Elijamos correr. Estamos escapando y justo vemos a dos miembros del grupo siendo atacados. ¿A cuál ayudamos? Esta segui-

Por Facundo Fernández Lleventon
Cufa



dilla de acciones y decisiones van ramificando el juego y su guión como si fuera un árbol. Si los desarrolladores tuvieran que crear situaciones independientes para cada elección realizada, estaríamos hablando de un juego distinto para cada ramificación, lo cual sería imposible debido al elevado costo de tiempo y dinero. La forma de resolver esto es crear una ilusión de elección, porque en realidad, en la gran mayoría de los casos, no estamos eligiendo nada.

Hay dos técnicas principales que se utilizan para generarla. La primera se suele ver más a menudo en los diálogos y consiste en generar la misma respuesta o reacción sea cuál sea la acción. Es muy habitual en los juegos de BioWare. Por ejemplo, cuando estamos en una conversación y tenemos múltiples opciones de diálogo, no importa cual seleccionemos, la IA responderá siempre lo mismo. Esta técnica, que a simple vista parece muy precaria, precisa en realidad de un gran trabajo de diseño y de guión para que la respuesta siempre tenga sentido.

La segunda, es la divergencia y la posterior convergencia de caminos. Cuando en un juego se sufre un quiebre y una división a nivel argumental –típico ejemplo: "¿voy por el camino A o por el B?"– se desarrollan eventos diferentes para cada elección. Pero luego de un tiempo, estas bifurcaciones desembocan en la misma e inevitable situación. Estas divergencias y convergencias pueden ser pequeñas o mayores según el caso, pero (casi) siempre se terminan uniendo porque es la forma que tienen los desarrolladores de asegurarse de que el juego siga siendo uno solo.

En ambos casos, el método es eficiente por lo que omite, dejándonos la intriga por saber cómo se hubieran resuelto las elecciones no tomadas.

Entonces, ¿a qué conclusión llegamos? ¿Lo que jugamos es en definitiva una mentira? No. Bueno... sí, un poco, pero eso no es malo. La ilusión de elección es necesaria porque enriquece la experiencia general de un juego. Genera en el jugador la satisfacción de creer que está realizando decisiones de peso y que participa en el desarrollo de la historia. Funciona por su ejecución, no por su conclusión. Cuanto mejor pueda esconder los procesos que la componen, menos previsible y más creíble va a ser. Estas mecánicas tras bambalinas suelen quedar más expuestas cuantas más veces las repitamos. Es por eso que cuando rejugamos uno de estos fichines sentimos que pierde un poco de su "magia".

La ilusión de elección, como cualquier truco ilusionista, se basa en su capacidad de engaño y persuasión. Lo cierto es que hay, y debe haber, una complicidad implícita entre el jugador y el juego para que funcione. Cuando esa complicidad desaparece, la diversión termina. Dejarse engañar es parte del proceso. Nosotros sabemos que seremos engañados pero no exactamente cuándo, ni cómo, ni en qué medida; porque como decíamos antes, la ignorancia y la especulación son parte del truco. Lo importante es relajarse, dejarse llevar y disfrutar de la experiencia que tenemos delante. Total, ¿quién les quita lo bailado? [i]

Por Ariel Arias | thehumgame.com



Y pasó la GDC

BUENO, PASÓ LA GDC, *la primera a la que asisto. Había ido a la de Europa pero... ni se asoma a lo que es esta en San Francisco, "la posta".*

La experiencia fue increíble y me gustaría compartir, a grandes rasgos para los developers que nunca vinieron, porqué está tan bueno. También agradecerle a Daniel Benmergui, que sin su ayuda no hubiese podido participar de esto tan groso.

La GDC es, como saben, la Game Developers Conference, y en lugar de ser algo lleno de luces y quilombo para gente que quiere ir a gritar cosas a lo fan, es más un paraíso para el game developer. Las entradas/pases van desde 300 y pico de dólares para acceder a la expo, a 2000 dólares para acceder a todas las charlas posibles, sus posteriores grabaciones y diversos eventos.

¿2000 dólares? Es caro. Incluso para los extranjeros que no pagan en pesos, es caro. Pero les aseguro que lo recontra vale. No sólo las charlas son excelentes, sino que uno tiene la posibilidad de acercarse a los speakers sin estar matándose con el resto y hablar un rato, intercambiar tarjetas y conectarse con gente muy grosa del ambiente. No es raro sentarse y que el de al lado les dé la mano y se pongan a charlar. Como la mayoría ahí son game developers, se conoce gente muy interesante todo el tiempo.

Si sólo pueden ir con la expo pass... aun así lo vale. En la expo, la situación es la misma, te cruzás todo el tiempo con gente muy grosa y podés conectar mejor que en ninguna otra situación en el mundo. El secreto es no ser un fanboy. Sos profesional o bien amateur, pero entusiasta. Estás ahí para ser mejor, para hacer lo que amás, no para gritar como porrista y sacarte selfies.

En la expo hay cosas de empresas enormes y también stands de gente indie, la GDC Play y el IGF Pavilion, donde todos los nominados, ganadores del IGF exponen sus proyectos y se puede conversar con ellos. Es toda gente súper copada y de la que uno se nutre infinitamente. Nos baja a tierra también, porque se ve que son de carne y hueso. Se trata de pasión, creatividad y, sobre todo, mucho laburo. Una de las cosas que se aprende es la gran diferencia entre "ídolos" y "gente grosa que te inspira". ¡Uno está ahí para hacer, además de soñar!

Así que, mi recomendación es: si son game developer o si están planeando serlo, en algún momento tienen que pasar por la GDC. Les va hacer el click definitivo y van a sentar el culo a laburar, con más ganas. [i]



EDITOR RESPONSABLE
RESPAWN S.R.L.

[IRROMPIBLES]

DIRECTOR GENERAL Durgan A. Nallar
DIRECTOR Sebastián Di Nardo
DIRECTOR DE ARTE Rafael A. Zabala
DIRECTOR DE TECNOLOGÍA Ing. Pablo N. Salaberri
DIRECTOR COMERCIAL Carlos Pollastri
JEFE DE REDACCIÓN Tomás García
SECRETARÍA DE REDACCIÓN
Cecilia Barat, Santiago Figueroa

ESCRIBEN Y COLABORAN
Ariel Arias, Renzo Adamo, Cecilia Barat, Gastón Coconier, Nicolás Córdoba, Fernando Coun, Ezequiel Deza, Sebastián Di Nardo, Facundo Fernández Lleventon, Santiago Figueroa, Tomás García, Pablo Huerta, Gastón Morales, Durgan A. Nallar, Hernán Panessi, Carlos Pollastri, Lucas Robledo, Cecilia Saia, Pablo Salaberri.

FOTOGRAFÍA
Photographes Sans Frontieres

[i] AGRADECE A LAS SIGUIENTES EMPRESAS
Fatshark, Bandai Namco, Bureau de Juegos, Microsoft Argentina, Sony Argentina, Electronic Arts, Gráfica Pinter, LocalStrike, Lector Global, Level Up!, Chak Films, Ostrich Orchestra, Yanim Studio, OVNI Press.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES
María Luján Oulton, Ariel Arias, Sebastián De Caro, Walter Costabel, Martín Sanseverino, Irina Sternik, Daniel Oscar Romero, Matías López. A todos nuestros colegas.

OFICINA COMERCIAL
publicidad@irrompibles.com.ar
+54.911.6486.6426

CONTACTO
revista@irrompibles.com.ar

LA MEJOR REVISTA DE VIDEOJUEGOS
[IRROMPIBLES] Año 5 Nº 24 es una publicación de RESPAWN Ediciones S.R.L. – Anchorena 1180, (1425) Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Distribuye en Capital Federal y GBA: Distribuidora Loberto (www.distriloberto.com.ar). En el Interior: DISA S.R.L. Registro de la propiedad intelectual en trámite. Los artículos publicados son responsabilidad de sus autores. Versión electrónica por Lector Global.

WWW.IRROMPIBLES.NET
BUENOS AIRES, ARGENTINA
MARZO - ABRIL DE 2015

EL CONTROL EN TUS MANOS

SHOCKWAVE

SELECT
START

Inalámbrico para
PS3
Bluetooth™

4 canales con leds
Gatillos de precisión
Stick anatómico

Inalámbricos para:
PS2 PS3 PC WIRELESS

Controles con cable para:
PS2 PS3 PC WIRED

BATERIA RECARGABLE



www.levelupworld.com

